

电子游戏与电脑游戏

TV

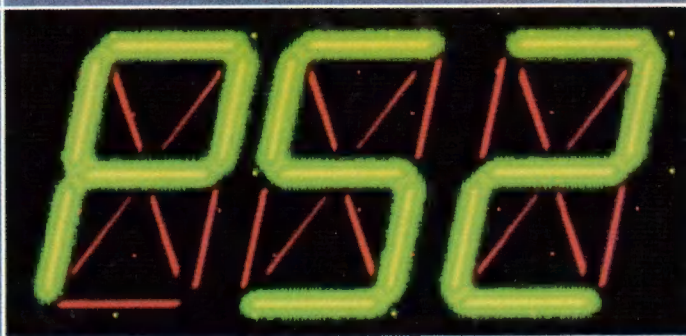
&

PC

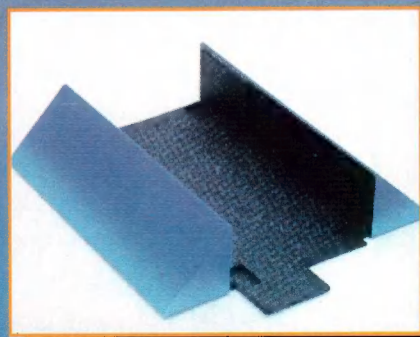
科学时代



2000.3



3月4日 39800 日元



cpu:Emotion Engine
graphic:Graphics Synthesizer

media:CD-ROM&
DVD-ROM

slot:8MB
MEMORY CARD

controller:
Dual Shock2

width:178millimeter

length:301millimeter

movable standing:
Setting Height&Wide





圣灵机

系统、人物、故事等新情报的公开!

“圣灵机”是以称为圣灵机的机器人所活跃的世界阿卡尔迪亚为舞台的真正 S · RPG 作品。描写了无意间被召唤至异世界的主人公,被卷入战争时的情况。这款游戏是过去制作了无数名作 S · RPG 的 WINKY SOFT 首个原创作品,期待度很高。

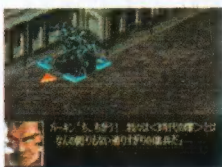
机种:PS 厂商:WINKY SOFT 类型:S · RPG

媒体:CD-ROM 发售日:3月23日

重新确认游戏的 POINT

高度战术的真正 SLG

游戏基本由 SLG 与 AVG 两部分交互展开。在 SLG 部分中加入了地形效果,地图高度差等概念。可以感受更深的战术性。



▲游戏中,战斗需要很高的战术。

恋爱 AVG 的因素

本游戏的特色是与同伴人物交流的个人部分。与同伴们交谈可提升信赖度参数。该参数上升了,就可能结成朋友或恋人。



▲在游戏中与登场的女孩可能会发生恋情。

细腻的高水准画面

SLG 部分中的战斗舞台与 AVG 部分中的背景是由细腻的高水准 CG 表现出来的。战斗舞台有山岳、城市等许多种,可进行不同情况的战斗。



▲在战斗的场景中,景物的描写非常的壮观。

战斗切换无的快速战斗

进入部队间的战斗后,会出现相对应的动画。因为战斗画面没有切换,战斗可顺利地展开。人物脸部表现采用了 CUT IN 方式,很精彩。



▲机器人战斗的场面也是相当的壮观。



WORLD & STORY

故事舞台是炼金学技术发达的异世界阿卡尔迪亚。不文明的战争持续着,巨大机器人圣灵机成为战斗的主力……。在和平的现实世界生活的主人公风见·都宇也。无意间被召唤至阿卡尔迪亚世界……



▲游戏的舞台发生在阿卡尔迪亚大陆。

INTRODUCTION

生活于现实世界的高中生风见·都宇也面前突然出现两个巨大的机器人。两个机器人的激战把风见卷了进去……第二天风见从床上醒来后,发现从那天起人的生活改变了。看上去相同但又不同的世界……。在感到奇怪的风见面前出现了一个男人,告诉他“你已经不是这个世界的人了……”。



CHARACTER & MECHA

在炼金学这一奇异技术发达的异世界阿卡尔迪亚。战争中的部队是称为圣灵机的巨大机器人和其驾驶员们。以下

把这里的主要人物以及其乘坐的圣灵机加以介绍，其中有两个初次公开的新人物。



NEW!! 两个新人物

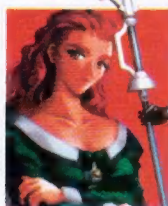
风见·都宇也
WITH 来夫瑞德

突然被召唤至阿卡尔迪亚的热血高中生。使用 2 人乘坐的圣灵机来夫瑞德，可选择同伴。



CHARACTER
MECHA

梅松



气质与本领兼备的女性。来到阿卡尔迪亚后失去了记忆。使用圣灵机阿哈迎。



菲因·杰·巴索



感情激烈的阿卡尔迪亚人。对决定的事会全力以赴。使用圣灵机埃塞尔多夫。



安·泰诺基
WITH 比基亚尔

被召唤至阿卡尔迪亚的女高中生。性格多变使用高机动型圣灵机比基亚尔。



CHARACTER
MECHA

须尾·霞
WITH 欧威斯特

比风见稍晚被召唤来的少女。使用支援 2 型圣灵机欧威斯特。



CHARACTER
MECHA

奥蕾索·伊班达巴努
WITH 贝松卡尔

美丽的法国少女。喜欢小动物。使用高速度的圣灵机贝松卡尔。



CHARACTER
MECHA

赵空秀
WITH 纯红圣灵机

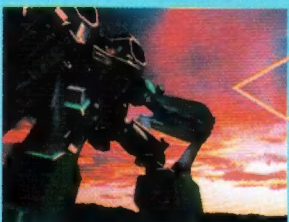
两年后被召唤来的侠义男人，是个少言的中国人。使用力量与机动性兼备的纯红圣灵机。



CHARACTER
MECHA

库罗贝斯·卡米松
WITH 巴尔德克

性格直率的原巴鲁空军驾驶员。使用长距离支援型圣灵机巴尔德克。



CHARACTER
MECHA

亚瑟·诺桑
WITH 德莱迪斯

知识丰富。沉着冷静青的工人。使用圣灵机德莱迪斯。



CHARACTER
MECHA

GAME SYSTEM

游戏由进行故事的

AVG 部分, 进行战斗的 SLG 部分和与同伴们交流的个人部分 3 个部分交替展开。它采用了极正统的系统, 但在 AVG 部分中则导入了多剧情的变化, 以及恋爱 AVG 般的玩法。由于加入了各种情况的因素, 因而产生了更深的游戏性。下面为大家介绍一

下这 3 个部分。

剧情发展的流程



▲游戏的发展是以 AVG→SLG→PRIVATE 的方式发展的。



▲剧情发展的第二步就变成 SLG 的类型了。



▲在 PRIVATE 模式下可以随意在各种场合与自己的同伴对话。

AVG

展开宏大的故事

游戏中故事的基本部分, 是由人物与人物间的对话展开故事。另外在故事中对应该剧情还会出现相应的对话与行动的选项。依据选择, 故事的内容将发生变化。



●通过选择改变故事和信赖度。

根据选择, 同伴的信赖度也会改变。信赖度太低的话, 人物就不会在战斗中成为 NPC, 而是自由行动。相反信赖度高时, 就会发生与人物相关的事件。



▲选择不同的选择项将会发生不同的故事。

SLG

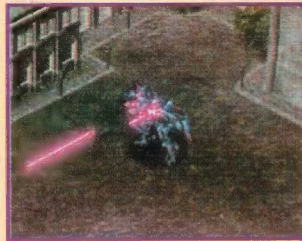
真正的战斗

使用部队达到每个剧情中设定的胜利条件每个回合下达移动或攻击的指示, 最终完成任务。除了可感受到战术的系统外, 每个人物还可使用类似魔法的指令。



●战斗中的画面切换。

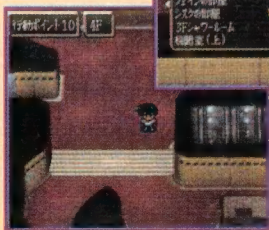
部队间的战斗不会出现画面切换, 而是在地图上表示出动画。因而战斗的展开很快速。在战斗时画面中还会表示出驾驶员的脸。这种动画般的演出, 更提高了战斗的现场感。



PRIVATE

与同伴们交谈

在母舰中移动并与遇见的同伴们交谈。通过对话可提高同伙的信赖度, 还会发生恋爱方面的事件。



▲在 PRIVATE 模式中移动的场合会在菜单中表示出来, 让玩家自行选择。

●个人事件发生

个人部分中会发生与人物相关的事件。其发生条件取决于信赖度的情况。另外还准备了许多事件画面。

由个人发生的事件!



▲在 PRIVATE 模式中, 如果你与某些人的关系非常亲密就会发生一些特别事件。



最新情报 彻底大公开!

今回为大家介绍“剑术小町”，把游戏的主要内容和游戏类型及登场人物以及游戏的各重要因素作一个全面的介绍!

小町是什么样的游戏?

全国5年剑术强校集中进行的面向高中比赛的夏天强化训练。“小町”描写的是训练中的7天生活。游戏中的每天由AVG和育成SLG两个部分互



换进行。玩者做为桂木馆学园的主将，不断锻炼着剑技，目标是在最后一天举办的“五校战”中取得胜利。



◀充分表现女孩子们魅力的镜头!

机种:PS 厂商:NEC 类型:SLG
媒体:CD-ROM×2 发售日:3月16日

充满恋爱要素的SLG作品!

说是热血剑道的作品，但在“小町”

中仍有引人注意的女性人物。在AVG部分中会不断出现有关与女性人物的事件，以下以人物篇中的新人物佳乃子为例，首次公开本作的事件CG。

▼主人公与菜摘相见
气氛变得温馨起来。



▲主角与官本是剑术上的对手，在剑以外会是情敌吗?

与女主角们相见

在AVG部分中，先指定地图上的地点再进行移动。利用与女性人物的交流，可使宿舍更加充实。



宿舍所武藏屋的女孩、小学五年级学生

AVG 新事件 CG 渐渐完成



佳乃子「アツタ、ソックもしないでレディの部屋を開けるんじゃないわよ...」

▲平时戴着眼镜，看起来样貌一般的佳乃子把眼镜摘下来后，样貌还是很可爱的。



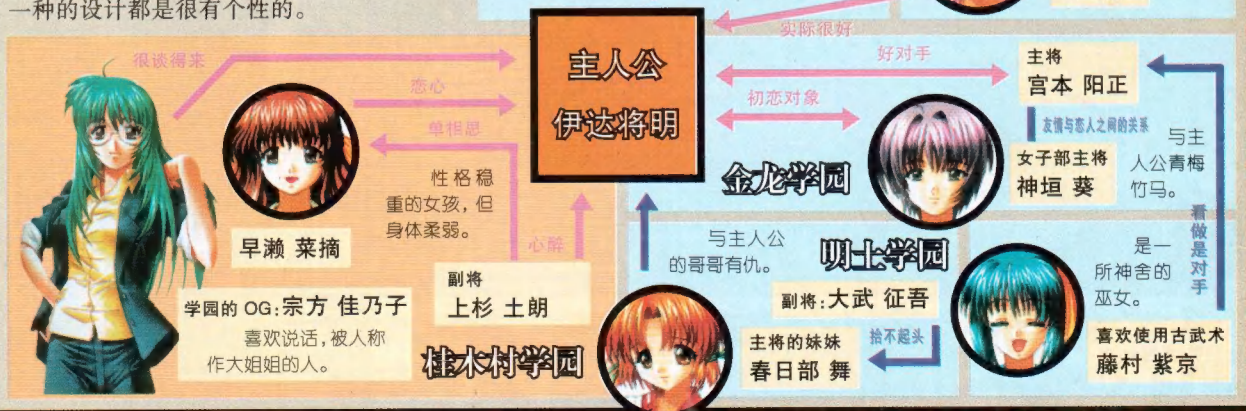
武藏屋的小姑娘

久保希

CHARACTERS

主人公与各人物间的关系 CHECK!

游戏中现在公布了作为恋爱对象的女主人公一共有 7 人。旁边是我们为大家制作的以主人公为中心，参加“五校战”的主要人物的相关图，玩家对照相关图，可以在玩之前作为一个参考。另外，请大家注意右下角插图中各校女子部学员的制服与穿着，每一种的设计都是很有个性的。



在 SLG 部分中，当然可以进行剑的修行。早、午……一天中分为 6 个时间带，分别是各自练习的时候（大多是操场和道场）。这种安排是前一天夜里举行的“主将会”中各校一致决定的。这时如

想与其他高校选中同一时间、同一地点的话，就要用合宿练习或比赛等特殊的方式。另外即使是自校的练习，也可通过个人修行、全体修行、个人指导等进行大范围的培养。



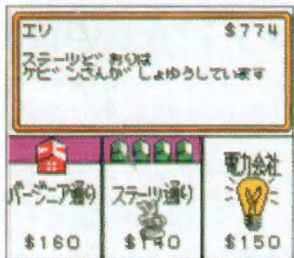
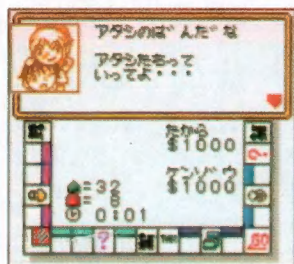
通过“SET MENU”育成 SLG 初玩者也可放心!

练习中可选择腕、股等各种练习。而本作新加入了可选择重视平衡或重视速度之类的 SET MENU。这样初玩者也可放心。



SLG 中更易游戏的系统



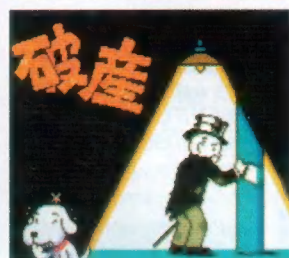
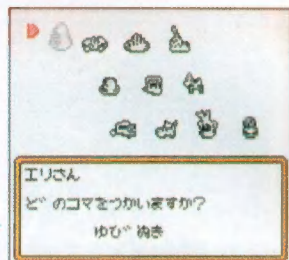


DX MONOPOLY GB

DX 大富翁 GB 版

厂商: Hasbro 类型: TAB 机种: GB

媒体: 卡带 发售日: 3月预定



(强手棋类型
的纸牌游戏)

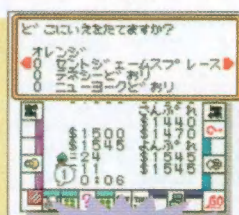
体验 Gameboy 上“DX 大富翁”的乐趣

被誉为“纸牌游戏的王者”之称的“MONOPOLY”深受世界各地玩家的好评。现在 Gameboy 版的“MONOPOLY”今次也登场了。

大家都知道“MONOPOLY”是一种强手棋的游戏，玩家可以在棋盘上，购买土地，建造房屋，等一些设置，从而争取资金然后再发展，直到把对手的所有奖金争到手，使其破产的纸牌游戏。而这次 Gameboy 的作品，加入了更多的要素，电脑的思维能力大大加强，玩起来会更加有趣，而游戏的方法也是很自由的，在游戏中你只能靠命运运用自己的知力和交涉力来完成自己的目标。

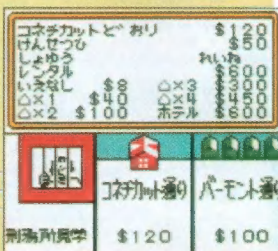


▲得到物件后，玩家可以进行买卖和交换。



目标是成为大实业家!

▼建立家园，土地买卖成为实业家，如果财产没有的话，就会破产失去游戏资格。

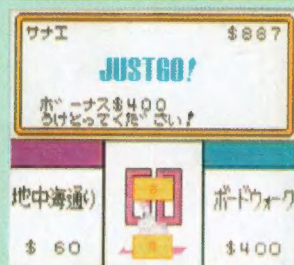


热门的大会模式!



▲大会模式有 5 种，但是有时间限制。

2 种类的游戏场地规则收录



今次的作品，虽然以日语型式登场，但其它国家的玩家也可以很轻松的上手，体验游戏的乐趣，在游戏中玩家可以设定每个游戏者的资金数合人数，也可以相对的去设定电脑对手的能力，使游戏更有难度，更有乐趣。

JUSTGO

游戏开始的地点有一个固定的数值，但当玩家走一圈后，再停到开始地点上的时候，就可以得到原来 2 倍的 400 点资金。

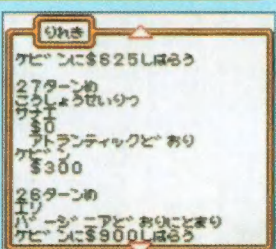
JACKPOTS

如果玩家前进中停止在停车场内，就必须按游戏规则支付，所得税和物品税。



很有用“旅历机能”

在 Gameboy 中也有记录的机能，在游戏中也可以随时进行记录，当下一开始游戏时利用旅历机能就可以从以前记录的地方进行游戏。这个机能，对于使用熟练的人来说是个很容易的机能，是一个好用的机能。



OUTER PASS START!

这是全长 4535 米的山
地型赛道，特点是上下坡和
S 型拐弯。

机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RAC

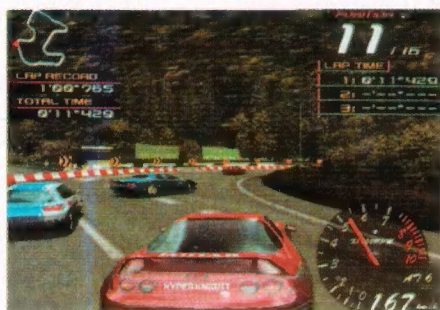
媒体:未定 发售日:3月4日



深水蓝

“山脊赛车 V”充分地发
挥了新主机的性能，从深水
蓝的身上就可以看出作品画
面的美丽程度。当然不仅仅
是视觉方面，汽车的活动和

速度感都有了明显的提高。
本页公开的是在车手视角下
环赛场一周时的连续画面照
片，从中可以了解到本作品
的精彩之处。



▲这是从车辆后方俯视的视角，在比赛中按▲键就可以切换视角了。



▲通过特定地点时会与前方的车辆
产生时间差。

SECTOR TIME INFORMATION

NEW RIDGE RACER

CAR CATALOG

在此介绍初始阶段可以使用的6辆汽车，完成各模式后就可使用更高性能的车辆。

KAMATA FIARO



▶ 操纵性灵敏，任
何人都可轻松驾
驶的运动车。

DANVER TOREADOR



▶ 重量较轻，可以
以极快的速度行
驶的运动车。

RIVELTA SOLARE



▶ 追求最高速度
的高级车手使用
的车辆。

KAMATA FORTUNE



▶ 虽然转向力一
般，但驾驶性比较
好，性能很强。

RIVELTA MERCURIO



▶ 速度与操纵性比较
平均的优秀车辆，外
表也很漂亮。

HIMMEL E. O.

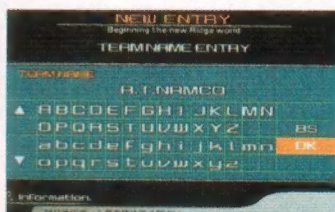


▶ 操纵性最佳的
车辆，乘坐时的感
觉佳。



RACE MODE GRAND

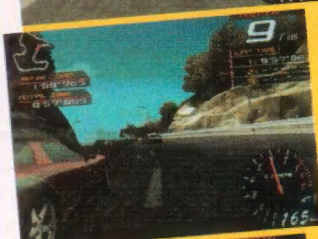
在“山脊赛车V”中，选择赛道进行比赛并取得胜利的 GRAND MODE 是作品的主要模式。如果满足特定的条件，车种与赛道也会相应的增加。



▶ 游戏开始前进行难
度、车队、赛车名称、车辆
颜色等设定的选择，再存
储在记忆卡中。

GAME MODE

| | |
|-------------|-------------------------------|
| DUEL | 与电脑控制的车辆进行一 对一或总共5辆车的比赛。 |
| VS BATTLE | 分割画面进行两人对战，可使 用游戏中出现的全部车辆。 |
| TIME ATTACK | 进行3周的计时比赛，行驶 的只有玩者一辆车。 |
| FREE RUN | 无视时间与比赛对手，可自 由地驾驶的模式。 |



PRIX

1 GP 选择



▲选择进行比赛的赛道。

3 比赛开始画面



▲确认赛道并选择 BGM。

主要模式 大介绍!

2 选择车辆



▲选择并设置使用的车辆。

4 比赛结果表示



▲取胜后就会进入下一比赛。

BOOM BOOM SATELLITES



由川岛道行和中野雅之组成的摇滚乐队，97 年在欧洲发行了专辑并获得好评，参与了本作的制作。

MIJK VAN DIJK

80 年代后崛起的音乐作者，现在是德国最重要的制作人之一，他担当了游戏中的 5 首 BGM。



SOUND

作品中收录了许多著名艺术家的创作曲目。



REPLAY

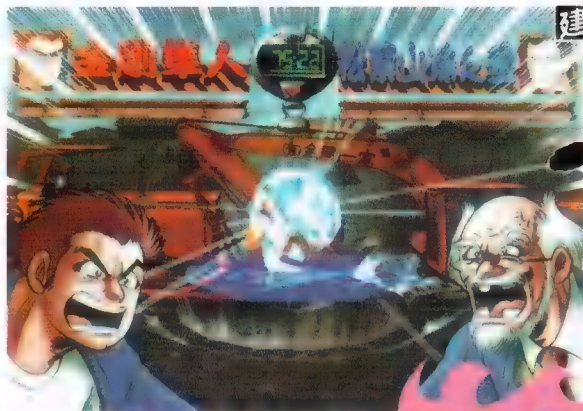
可以从各个角度欣赏自己比赛时的情况。

建設重機喧嘩バトル

熱血金剛!!

热血金钢

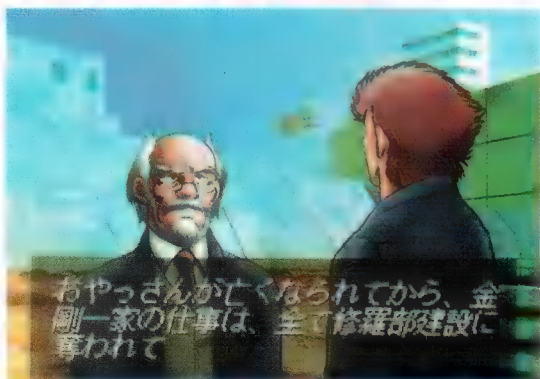
机种:PS2 厂商:ARTDIN 类型:ACT 发售日:2000 年春



为了自己的命运
进行战斗!

发生在施工现场舞台上的热血物语!

这个游戏想法很摩新异,人们都知道乘坐机器人去战斗,但却不知道乘坐施工工地现场的大型机器去战斗,这个游戏就乘坐这些施工工具与对手战斗的游戏,主人公是建设会社的第二代头目,他们的宿敌是恶德建设会社,在施工工地上他们之间展开了一场恶战。这个游戏的最大乐趣就是为了生存把生命作为赌注,奋战到底,充分体现了人与人之间的友情。



金剛一家

金剛隼人

◀继承去世了的父亲的遗志,现在是金剛一家的头领,有很强的正义感是游戏的主人公。

松叶山 珠之丞

◀不爱说话相貌很酷的美少年。自由自在驾驶着铲土机。

橘 贵子

◀热心帮助主人公的 18 岁少女,是金剛一家的女性偶像。

乡田 勉藏

▶驾驶压路机的天才,在他身上还隐藏着重大的秘密。

檀乃浦 数清

▶曾经受过前一代金剛团十郎恩义的老人,现在帮助主人公。

安达雷大

▶身高 205 厘米的巨大汉子,但对女性不太喜欢说话。



操作施工用重型机械展开战斗!

游戏的故事不仅沿着与宿敌的重型机械战斗展开，还会有其它的战斗发展故事情节。在这个游戏中不仅可以单人与电脑进行战斗，也可以两个人合力来战胜电脑。在战斗中玩家可以选择6种类型的重型机械。而每种机械都有自己的特徵及特殊技能，通过PS2的强大机能玩家可以充分体验到游戏战斗的乐趣。

使用重型机械与对手展开搏斗!



▲金刚隼人使用压路机与珠之丞使用的铲土机进行对战铲土机利用它的长臂进行远距离攻击，但被隼人驾驶的压路机用体当巧妙的化解了。

▲在战斗中各种机型都有自己的特殊技能，使用特殊技能是取胜的关键。

气势磅礴的机械与机械间的战斗场面!

▲除了铲土机和压路机以外还会有其它施工用大型机械登场!



游戏中出场人物介绍



结城 洋介
▶ 特别注重自己的外表，是自我陶醉型。

修罗部 梅

◀ 是修罗部建设会社的BOSS，45岁，看上去比实际年龄还要老。



修羅部建設

对金刚一家使用下流手段的建设会社，下面是这个会社成员的介绍。

十文字 彩

◀ 好胜心很强的女性，曾经是淑女部的头头，领导女士们干过一些事情。



成田 兼男

▶ 斗时会不择手段，性格非常冷酷，出生于大阪。
◀ 他是修罗部建设会社的第二个头目，与敌人战

其他人物介绍



高见 本刚
▶ 不爱说话且有一双锐利的眼睛的男子。他的过去不被人知是一团谜。他有着优秀的驾驶推土机的本领。



修罗部成员
◀ 金刚一家与修罗部建设中间地区役所的勤务人员。与人说话时很有趣。



大田 7
▶ 看见男人时的态度不很明显，但要是女性的话它就会摇头摆尾。

天までゴキウ

オドロキマメノキ大登七!!

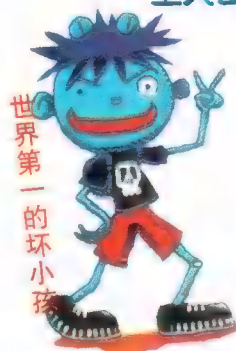
坏孩子杰克

机种:PS 厂商:YO MURASHIMA 类型:ACT 发售日:预定3月23日



偷盗、欺诈、捣蛋……迅速逃掉!

主人公:杰克



世界第一的坏小孩

他是一个非常坏的小孩,到什么地方都令人非常讨厌,某天他妈妈告诉他让他去把牛买了,然后出去去旅行。

这个游戏是以巨大的“豆角树”为舞台的动作游戏。游戏的主人公是一个名叫杰克的坏小孩。他在这个地方,时常引起一些事件。比如诈骗、偷盗等,当事件发生后你必须操作主人公快速逃脱追赶你的对手。这就是这个游戏的新意之处,在逃跑过程中你要小心追赶你的敌人的攻击,想尽一切办法躲开敌人的攻击,不然就会被抓住,游戏的宗旨就是只要逃掉就是胜利。

目标是“豆角树”的顶点

“豆角树”是非常高的,开始目标就是到达树的顶端,但是最后即使是到达宇宙间树的顶点,也只是一个流言……



奇想天外的剧情

杰克带着爱牛从街道中出来,准备用牛交换豆角的种子,当交换完了之后,牛确不知为什么到了……杰克非常生气带着种子从这个地方逃了出去。

按照母亲的话,杰克准备到街外把爱牛卖掉



也可以往下走

主人公在巨大的豆角树间行动时会时常从下往上走或从上往下走,这样就会损失一部分体力,这里有个窍门就是当你从上往下行动时,可以从上面一层往下跳到底层,在空中进行空中游泳的动作,这样可以使体力减少减慢。



从树杆上往上爬

在“豆角树”上从树杆上也可以往上爬,这样可以走很短的路,来到上面,但是请大家一定要注意这样会减去很多体力。

画面右下方是杰克体力表示图,如果下面的胳膊变短就证明体力在减少。



连累追赶你的敌人

在各个场景中,杰克都会遇到追赶杰克的敌人。他们的攻击方法各有不同。但如果受到的攻击,就会减慢行动,甚至不能行动。



在受到敌人攻击时,按O键连打就可以摆脱。

拿到种子。

以前是某大企业的职工,他对「豆角种子」很感兴趣,当得知杰克拥有豆角的种子时,就一直对杰克穷追不舍,一心想拿到种子。



2000·3期(总第50期)
2000年3月15日 出版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
本刊顾问 常志海 林英
黄宗道 尹双增
黄进先 林维纲

本刊法律顾问 海南弘钢律师事务所
/陈任雄 林接明

社长兼总编辑 陈日峨
副总编辑 张立 章之洁
卢克 冠文

策划总监 肖裕藩
执行主编 卢克文
执行副主编 冠文宇
本期责任编辑 陈宇
封面设计 张华
美术编辑 薛霜

国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78-117

邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085

出版日期 2000年3月15日
印刷 山东莱阳新华印刷有限公司

广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮箱信箱 Zhang Ni @ public.hk.hi.ch

读者热线 010-62924382
总编辑室 0898-5349204

广告发行部 0351-7066387
0898-6890804

社址 海口市海府一横路
科技咨询楼四层

邮政编码 570203
定价 7.90 元

《梦幻总动员3》

64面彩页,64面黑白

定价仅为 15.00 元

即将上市,敬请关注!

科学时代 电子游戏与电脑游戏

业界新闻

E·T·DRAGON

| | |
|-----------|----|
| 业界最新动态报道 | 14 |
| PS 2 机体解析 | 21 |
| 当今热点 | 24 |

网海纵横

CARL WANG

| | |
|----------|----|
| MOP 的大杂烩 | 26 |
|----------|----|

超攻略道场

DRAGON ANGEL 妖文

| | |
|-------------|-----|
| 心跳纪念品 2(PS) | 27 |
| 口袋妖怪金·银(GB) | 37 |
| 莎木(DC) | 45 |
| 桃太郎电铁 V(PS) | 57 |
| 极速危机(PS) | 79 |
| 召唤骑士(PS) | 89 |
| 佳作评分 | 113 |
| 秘技库 | 115 |

纵横四海

驰骋

| | |
|-----------|----|
| RPG 小说 生命 | 93 |
|-----------|----|

GAME 同人馆

妖文

| | |
|-------|-----|
| 电玩同人馆 | 105 |
| 赏金事务所 | 107 |
| 玩友神州社 | 108 |

信息专区

| | |
|----|---------------|
| 信息 | 69、70、71、72 等 |
|----|---------------|

彩页

ANGEL DRAGON E·T·妖文

| | |
|-----------------------|-----|
| 新作速报 | 1 |
| 名人访谈 | 61 |
| 手办欣赏 | 67 |
| 坂口博信 VS 浜村通信 | 117 |
| 1999 年游戏界畅销软件 TOP 100 | 120 |
| 游戏经典场面欣赏 | 124 |
| 日剧偶像 | 126 |

首都在线
CapitolOnline
http://www.263.net

Games Games

欢迎访问

首都在线游戏信息网

网络游戏!

精彩纷呈!

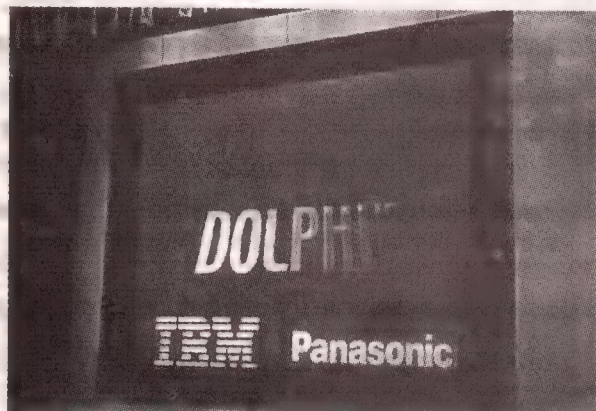
游戏信息网 Http://games.263.net

欢迎光臨由我公司制作的网上社区
http://www.capitolonline.com.cn

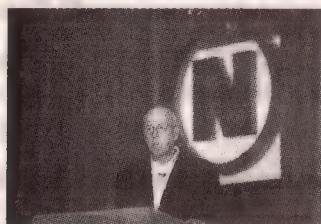
业界新闻



海豚和 GBA 的发售日与价格



去年 5 月以来,任天堂发表的新主机海豚到现在依然没有任何硬件指标和具体的发售日,而去年 9 月,任天堂又发表了将会发售 GAME BOY 的后继机种—GBA。玩家对这两主机的发售相当关心,就在 2 月 1 日,NOA(美国任天堂)社会在西雅图的记者招待会上透露,海豚和 GBA 今年可能会与日本同时发售,而 NOA 副社长更向记者说海豚的售价为 200 美金(22000 日元),GBA 为 100 美元(11000 日元)。不过任天堂的山内社长曾说,海豚将是全世界同时发



售,而 GBA 将在 8 月分发售。那么 NOA 的发表是否是真的呢?“NOA 说 2 种机种的价格和发售日并不准确,海豚和 GBA 的价格还未定,至于发售日,海豚将在今年的圣诞节美、日同时发售,而 GBA 则在 8 月发售(美版未定),现在 2 个机种还在开发中,详细情况大家等待发表日期”。(任天堂广报)



海豚比 PS2 性能高 30%?

在刚于德国举行的 51 届玩具展中,NOE(欧洲任天堂)发表了一些关于海豚的有趣消息。首先是 NOE 打算让欧洲能跟随其他发售海豚的地区,预定于今年年末推出主机,虽然正式的主机性能尚未公开,但根据 NOE 的销售及市场总监表示,NOE 打算于 9 月在伦敦举行 ECTS 会议中实机展示海豚。另外同一场合中,他还表示单以影像方面来计算,IBM 的 GEKKO 拥有极高的性能,比起 PS2 要高 33%,比 DC 更高 2 倍,加上利用 DVD 作媒体,以符合市场的价格发售,海豚将会是“最快”的主机。



业界新闻

游戏业界

新闻摘要



记忆 GAMEBOY 的数据 TURBOFILE GB 登场!



与 GAME BOY 本体连接可以记忆数据的 TURBOFILE GB 由 ASCII 发售了!

GB 专用的外部记忆装置这是第一个,由 ASCII 于 3 月 17 日发售。对应的第一个软件是《RPG 工具》。使用 TURBOFILE 的话,可以将完成的数据与软件本体分开记忆。

扩张 MEMORY 也同时发售,可以记忆更多的数据,ASCII 以外的厂商也正预定对应的软件,敬请期待。(ASCII 广报)

Turbofile GB 的价格是 4200 日元,扩张 Memory 是 2500 日元,是《RPG 工具》迷的必备品。

| | | | |
|----------|------|---------|-----|
| S レッドドラゴ | | | |
| グラフィック | | HP | 500 |
| | | MP | 0 |
| | | こうげき | 232 |
| 43 | | ぼうぎょ | 146 |
| ひたい | ひこうき | こうげきの | |
| オブリ | ぼうぎょ | せんもんか。 | |
| こうか | ほじょ | ぜんりよくづ | |
| ぜいさ | かしこい | たなかいます。 | |



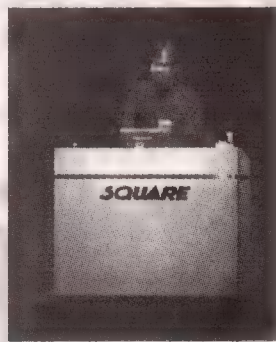
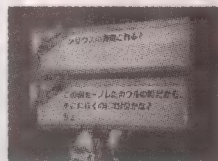
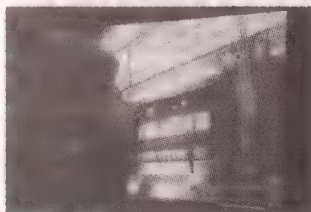
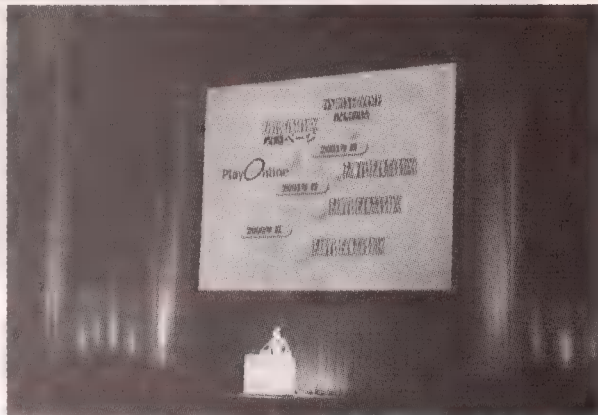
《最终幻想IX》、《X》、《XI》闪电发表!

冲击性新闻!《最终幻想》系列3部最新作品发表! SQUARE 于1月29日召开了“SQUARE MILLENNIUM”新作发表会。在会上发表了《最终幻想IX》、《X》、《XI》3部作品。

正如已经公布的消息那样,《IX》作为PS对应将于2000年夏天发售。而且,这次首次明确的《X》和《XI》作为PS2对应也将分别于2001年春,2001年夏发售,惊喜还不只仅此而已,《XI》同时将作为NETWORK对应登场!

在这天的发表会上SQUARE公布说要发展进行网络游戏和电子商业交易的新事业“PLAY ON LINE”。这是可以用PS2和家用电脑来享受的服务,与此对应而制作的《XI》可以进行诸如和多个玩者一起进行的冒险、会话、资料交换等这些只有在网络对应上才可以的游戏。顺带说一下,《XI》因是纯网络对应游戏,不与PLAY ON LINE连接是不能玩的。此外,《X》基本上是不使用通信来玩的,但通过

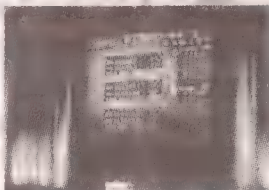
PLAY ON LINE 可以看游戏攻略。PLAY ON LINE 将结合《X》的发售于2001年春开始。除游戏以外,还可以享受下面所列的各种服务。



PLAY ON LINE

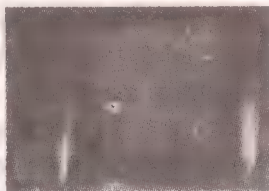
SPORTS

集合各式各样最新的体育消息,以及庞大的资料库提供过去的比赛结果,利用PLAY ONLINE 可以随时查阅。另外体育游戏可配合这个部分,进行更新游戏资料、下载特殊DATA等。据坂口博信表示,利用这个机能可以在游戏中重现一些现实中发生的比赛情形,或者让玩家与实现的运动员比赛。



MUSIC

■定是与多家唱片公司及音乐情报杂志合作,于网上发放各类乐坛消息、歌曲试听、流行榜走势等。而经由网络更可下载歌曲到MEMORY STICK,利用MEMORY STICK WALKMAN 播放。现时所知AVEX已正式加入,为这一部分提供技术及情报。



漫画

利用PLAY ONLINE 观看网上漫画,据知可进行放大缩小的功能。现已获得井上雄及本宫宏志两位著名漫画家的支持及协助。



GAME

PLAY ONLINE 其中一个核心就是提供游戏在线服务。一般游戏能够在游戏中途接上网络,观看设于网上的攻略网页。而ONLINE GAME 除了经过这里连接外,网络本身亦会提供一定的支援报务。

MESSEGER

PLAY ONLINE 本身的电了邮箱服务,特征是能够向一个终端机提供多个EMAIL ACCOUNT,令到就算一家人共用一个终端机,也能够各自收发EMAIL,或者家人之间利用PLAY ONLINE 互相以EMAIL联络。

CHAT

CHAT ROOM,基本上与上述的MESSAGE一同进行,MESSAGE的用户可于这里直接与其他ONLINE的用户交谈。与ICQ相似,需要双方同意才能接上交谈,而个人资料也是限制性的,其他用户只能看到自己一部分的个人资料。

ファイナルファンタジーX(最终幻想X)

■PLAYSTATION2 2001年春发售予定

ファイナルファンタジーXI(最终幻想XI)

■PLAYSTATION2 2001年夏发售予定

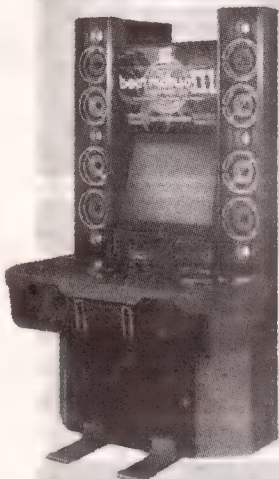
SCOOPI 新品游戏大集合! AOU 国际展览会召开在即

于2月26日开幕的商品交易会上,将举办“AOU2000 娱乐国际展览会”。这是由全日本娱乐设施经营者协会(AOU)主办的最新娱乐机器的盛典,在会场可以最先玩到新制作的游戏。

在本次展览上许多厂商都推出了自己的主要产品,最引人注目的是KONAMI的“Beat Mania”系列的最新作品“Beat Mania II”筐体搭载了软盘驱动,可以将得分和游戏结果的记录保存在软盘上。保存的资料能够在家用电脑确认。

其它较为注目的作品有CAPCOM的“MARVEL VS CAPCOM NEW AGE HEROES”由于NAOMI基板的使用,使得与预定于3月23日发售的角色扮演版的连动成为可能。此外,由NAMCO制作的能够通过实际踢球型的输入键来享受足球乐趣的足球游戏——“WORLD KICKS”也将展出。

AOU国际展览会的入场费是1500日元,想先试为快的人就去开幕式上看看吧!



BEAT MANIA 最新版



用实物进行操纵的
仿真类足球游戏



◀利用DC的记忆卡可以另DC版的《漫画英雄 VS. CAPCOM 2》与街机的连动。

SCOOPI 因上传未经授权的游戏软件而遭到任天堂的起诉

1月24日,京都府警方怀疑住在江户川区的一名男性插图画家在未经允许的情况下利用因特网散布游戏软件,违反了著作权法,并将有关材料送交京都地方检察院。

据说,这名男子在99年8月底至11月中旬期间在未经任天堂允许的情况下,将任天堂的GB用软件《玛莉奥高

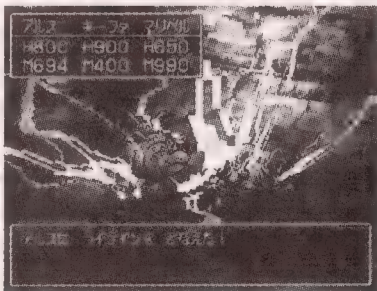
尔夫GB》等10多款软件在自制网页上散发。在网页上谁都可以简单地将软件弄到手,而且他还介绍了取得使此软件能在家用电脑上玩的“模拟器”的方法。

控告这名男子的任天堂这样说:

“以前也进行过违反著作权的网页的调查,但因为这次的情况很恶劣,所以我们起诉了今后将继续调查,想使大家认识到著作权的重要性。”(任天堂 广报)

希望著作权意识能尽快深入人心!

SCOOPI 《勇者斗恶龙VII》发售日再次延期!



本预定去年冬天发售的PS游戏《勇者斗恶龙VII-伊甸的战士们》发得日期再度后延。发售日原本预定为3月中旬(99年中决定),现又改到5月末。

到目前为止发得日变更已是第在三次。关于发行日的变更让我们来听听《勇者斗恶龙》之父堀井雄二的讲话:

“这是《勇者斗恶龙》系列最高制作,为了让玩家玩到我们一直是在努力制作的。但是我们为了把我们候到的有趣要素尝试并全加入进去花费了太多时间,超出了予想。对于一直期待发售的各位我报以诚挚歉意。务必等待这个不久即将上市的优秀作品。”

伸长脖子等的人里也有很多这种想法的,万一不是那么有趣的话……还能忍吗?



SCOOPI PS FESTIVAL 2000 上也将展出 DVD 软件《骇客帝国》!!

于2月19日—20日在千叶县举办的商品交易会上有由SCE主办的PS FESTIVAL 2000。在这个展览上可以体验大约20款的PS2用的软件,DVD软件也会展出。

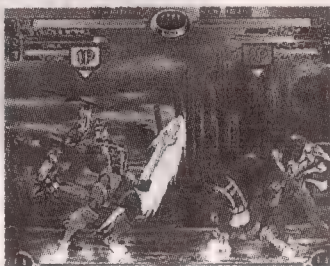
在这次展览上展出的有去年上映的电影《骇客帝国》的DVD版,根据有关放面的调查,这是由华纳HOME VIDEO作为VIDEO制造商所进行的唯一展出。预定于3月24日以4200日元的价格发售的DVD《骇客帝国》特别版通过PS2的再生以大画面放映。

这是确认PS2性能的好机会。



SCOOP KDD 和 CAPCOM 开始提供 高速网络的对战游戏服务!

1月25日, KDD 和 CAPCOM 共同举行记者招待会, 发布消息说由两公司共同开发的名为“MATCHING SERVICE”的对战游戏网络服务将于3月底开始实施。

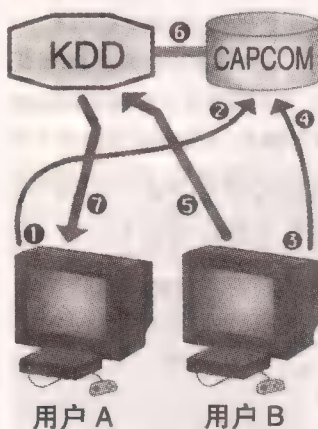
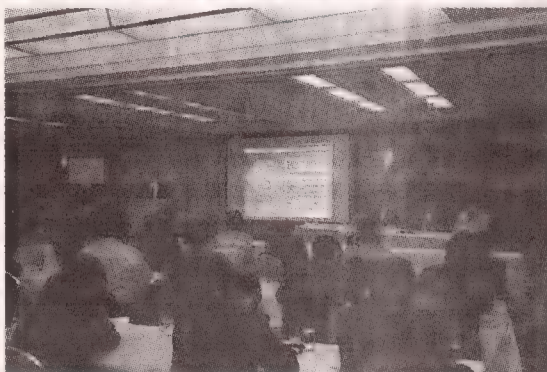


这一服务为了能与要求速度的对战格斗游戏相适应, 采用了非常高速的系统。此外, 如右图所示无需事前登记, 自动选择对手是其特点。

而且, 游戏双方共同分担连接费用, 因为不会泄漏个人情报的系统, 所以可以放心使用。5分钟的费用是55~60日元, 比较便宜。此外, 据说其它游戏制造商也可使用这一系统。

对应游戏有通过 DC 发售的《MARVEL VS CAPCOM2 NEW AGE OF HEROES》、《POWER STONE 2》、《私立正义学园 2(临时标题)》、《街霸 III 3RD STRIKE》5部。

网络对战似乎已经来到我们身过了。



- 此时 KDD 处的用户 B 的信息与用户 A 的主机相连。
- ①此时检索 CAPCOM 服务器上的用户 B。
- ②用户 B 的主机自动与 KDD 连接。
- ③用户 B 申请成功。
- ④用户 B 的主机通过网络向 CAPCOM 提出对战申请。
- ⑤用户 A 申请成功后, 挂上电话处于待机状态。
- ⑥用户 A 的主机通过网络向 CAPCOM 提出对战申请。

对战开始

SCOOP SEGA 开始用 DC 与 CATV 网连接

这是给使用 DREAMCAST, 喜欢 INTERNET 的人的喜报! SEGA 发布消息说与全国的 CATV 的主要 30 家公司订立合同, 开始提供使用 CATV 线路的高速 INTERNET 连接服务。

使用 CATV 线路的最大优点, 就是与一般的电话线路相比能够以更快的高速度传送和接收大量的数据。此外, 即便将线路和 INTERNET 连接后放置不管, 使用费也不会增加, 这也是 CATV 的特色之一。

要使用 CATV 网的话, 在和提供服务的 CATV 公司签订合同, 安装了连接所必须的调制解调器的基础上, 将 LAN ADAPTER 与 DREAMCAST 的后部连接就可以了。这些装置在签订合同时可以从 CATV 公司得到手。此外, 签约的方法和签约的费用, 以及使用费等等因各公司而异。

今后, 我们将利用 CATV 网的优势, 用 DREAMCAST 为各位提供种种的服务。这项计划正在筹措中。

这项服务的正式开始时期, 大约在今年春天, 我们对能够更为强大的 DREAMCAST 的 INTERNET 充满期待。



SCOOP DC 更换新 BIOS

虽然事先许多《DOA》FANS 都知道《DOA2》会先推出美版, 但还是抑制不住想先睹为快的心情, 在加上有消息传出 DC 的 BIOS 可以用一种特殊的方法进行改写, 使改写后的 DC 可以玩美版游戏。所以这些 FANS(港、台)都争先恐后的去改机, 而 SEGA 最近生产的 DC 针对这一情况将机体内部的 BIOS 施加了保护措施, 使这种改机效果消失。但 SEGA 仍无法改变在这只前所售出的主机依然可以改写 BIOS 这一事实。

SCOOP 卢卡斯加入 DC 制作行列

SOA 于 1 月 31 日宣布, 以制作《STAR WARS》游戏闻名的卢卡斯。正式加入 DC 游戏生产商的行列。并暂定于今年春天, 为美版 DC 推出游戏《STAR WARS: EPISODE I RACER》。虽然不知与 AM5 研共同制作的街机版本有没有关系, 但是这个《RACER》将会加入独有的模式, 将会对应 VGA BOX 及通讯, 进行网上 RANKING。而 SOA 于同一场合也表示, 在包括卢卡斯在内的超过 100 个 DC 游戏生产商的协助下, 希望至 2000 年底美版 DC 能够达到推出超过 200 个游戏的目标。



对应 PS2 的创通杜比数码音箱

创通公司研发的新一代杜比数码音箱系统“Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500”将对应在 3 月 4 日发售的 PlayStation2。让 PS2 的数位音效能力完全发挥。

这是业界第一个完全对应 PS2 的音箱系统。整个系统由以下各项原件构成：内藏杜比数位解码功能的 5.1 声道功放、中置音箱、重低音装置、4 个卫星音箱以及音箱支架。对应杜比数码、杜比 Pro Logic、DTS，同时也具有再生类比立体信号的能力。

而功放的输入端子有光纤数码端子/同轴数码端子、数码 DIN(SB Live! 音效卡专用)。光纤数码端子/同轴数码端子除了可以与 PS2 连接外，也可以接上一般的 DVD、CD 或是 MD。中置/卫星音箱是防磁的，而重低音装置是不防磁的。

请看右边的功夫入图片是否比原来的主要规格：版本多了一个光纤数码端子

● 功放

尺寸：约 23.5cm × 16cm × 7cm (包括音量控制钮)

● 中置音箱 最大出力：21W

尺寸：8.9cm × 8.9cm × 8.9cm (宽 × 高 × 长)

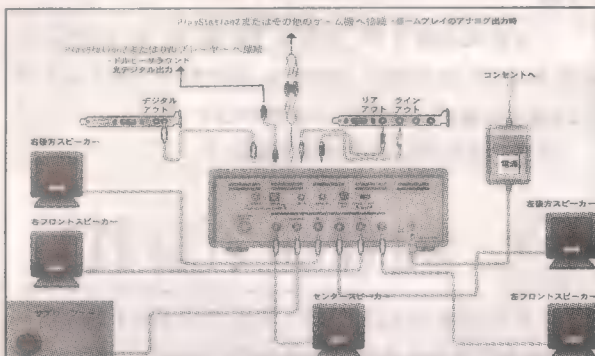
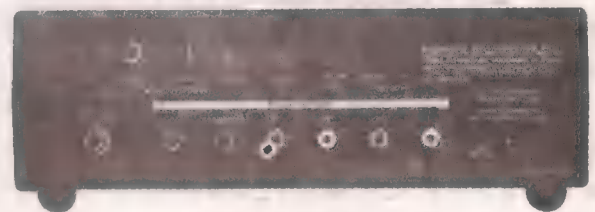
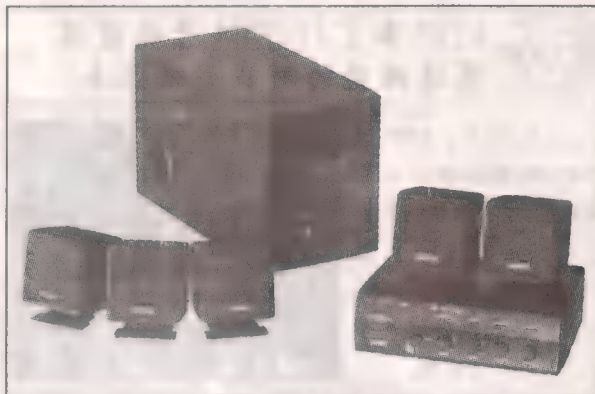
● 卫星音箱 最大出力：7W

尺寸：8.9cm × 8.9cm × 8.9cm (宽 × 高 × 长)

● 重低音装置 最大出力：20W

尺寸：35.8cm × 20.3cm × 16.5cm (宽 × 高 × 长)

Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500 将在 3 月上旬正式上市，定价 42,800 日元。



这次出展预定的游戏总共有 148 个，以游戏机种类来分：

| | |
|---------------------------------|------------------------|
| PlayStation: 50 个 | PC (Win/Mac/etc): 17 个 |
| GameBoy (包括 GameBoyColor): 27 个 | Nintendo64: 4 个 |
| Dreamcast: 21 个 | WonderSwan: 1 个 |
| PlayStation2: 17 个 | 其他: 11 个 |

以游戏类型来分的话，与上次 TGS 的差别就很大了：

| | | |
|-------------|-----------|----------|
| 运动类: 25 个 | 模拟类: 16 个 | 解谜类: 7 个 |
| 动作类: 18 个 | 射击类: 8 个 | 冒险类: 5 个 |
| 角色扮演类: 17 个 | 竞速类: 8 个 | 其他: 44 个 |



EIDOS 为 CAPCOM 发售《生化危机》新作

以前合作交换游戏发行权的 CAPCOM 及 EIDOS，日前发表把合约的时间延长。由于 EIDOS 方面暂时还没有新游戏在日本市场推出的计划，所以这次单方面把 CAPCOM 于海外的发行权交给 EIDOS。EIDOS 会为 CAPCOM 于欧洲及澳洲发行《生化危机》的两个新作：PS 的《生化危机之枪之恐惧》及 DREAMCAST 的《生化危机 CODE: VERONICA》。



TAITO 在 PS2 的声音认知系统？

TAITO 除了在 TGS 上展出 PS2 版的“电车 GO!”系列的续作，另一个较引人注目的是有一款名称未定的足球游戏，并且可能会对应“声音认知 device 系统”；这意味着 PS2 也可能会有和 DC 的“Seaman ~ 禁断之宠物 ~”一样的具备有麦克风输入的介面，目前 TAITO 还没有对此周边进行详细说明。

SCOOP DC 内藏式多功能电视机

由日本“富士电视台”开发,组合了电视机与 Dreamcast 以及其它数种家电的一体型多机能便利电视机“DIVERS 2000 SERIES CX-1”。

这次在电视上公开了其造型。据闻由日本“富士电视台”开发,组合了电视机与 Dreamcast 以及其它数种家电的一体型多机能便利电视机即将发售。然而此商品据说将只以邮购形式发售,而不在一般零售管道流通。

消息指出,此商品外型与 DC 游戏“SPACE CHANNEL 5”里外星人风格的电视机及为相似,中间是萤幕,下方有 4 个 DC 摇杆插槽,并内含调制解调器而可以让使用者上网。虽然是主体是电视机,但是因为除了正中央是萤幕外,机器的上方和下方还各突出两只角,整体的颜色则是透明水蓝色。



商品名: DEVERS 2000 SERIES CX-1

价格: 88888 日元

其他: 内附电视机、DC 主机、遥控器

SCOOP PS2 可能出现游戏兼容问题

PS2 在向下兼容方面,因为部分游戏厂商使用修改的开发程序,导致部分 PS 的游戏在 PS2 上执行会出现画面或声音混乱的情形。经过 SCEI 测试后,总共有 15 个作品会产生这样的问题。

现在这些有兼容问题的游戏, SCEI 已经将名单公布在网络上 (WWW.SCEI.CO.JP)。玩家们可以参考一下,以后如果在 PS2 上因为执行这些游戏出现异常,千万不要以为自己的 PS2 坏了。

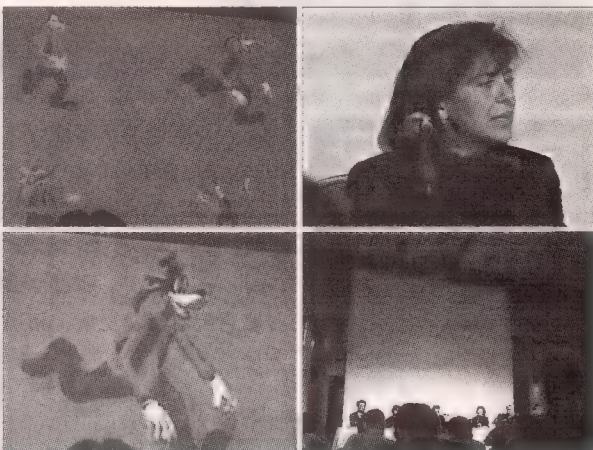
SCOOP SQUARE 与迪斯尼合作开发 PS2 软件

SQUARE 在 PS2 展览会场附近的饭店内召开记者会,宣布与美国迪斯尼 (Desney Interactive) 共和合作开发一款 PS2 用软件,目前这款软件名称未定,预定 2001 年末在日本、2002 年在欧美发售。

游戏内容是包括以米老鼠等迪斯尼著名的全部角色,以最先进的 3D 电脑绘图技术来制作,具有强烈动作性质的 ARPG。人物设定则是由以担任 FF 系列设定而驰名世界的野村哲也担任,开发小组也会有制作 FF 的人原来参与。SQUARE 社长武市智行表示:“游戏开发界的领导者 SQUARE,和具备充实内容制作力的迪斯尼两家组合,我们会做到提供给大众前所未有的娱乐。”

这款作品也对应先前 SQUARE 公布的“Play Online”网络服务系统,提供给玩家线上的攻略、活动情报,小游戏以及各种的特殊道具等服务。

以下是游戏初步制作的画面。



SCOOP ATI 收购绘图芯片厂商 ArtX

总公司位于加拿大的绘图芯片大厂 ATI,於美国时间 2 月 16 日宣布以四亿美元的代价收购同是绘图芯片设计厂商 ArtX 公司。

ArtX 除了电脑之外,也有参与 DVD 播放机、网路情报端末等一般民生用机器的 LSI 芯片组之开发的公司,且任天堂次世代主机“Dolphin(海豚)”的绘图芯片 LSI,正是由 ArtX 开发。此外 ArtX 公司也和日本的松下集团与其它知名公司有业务往来。

所以 ATI 这次的收购行动,也表示了其正式参与如家用游戏机等消费性电子市场的意图,从去年开始就有许多大的 IT 公司进行合并和收购,这表明了娱乐产业有着令人心动的魅力和商业价值。

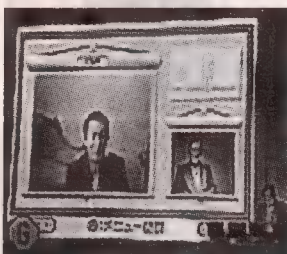
SCOOP SEGA 正式发表 DC 用数码相机“Dreameye”

从以前就一直传闻将会有 DC 专用数码相机的计划，在 2 月 13 号于日本经济新闻、朝日新闻、读卖新闻、每日新闻、产经新闻等各报纸中，以广告的形式发表。

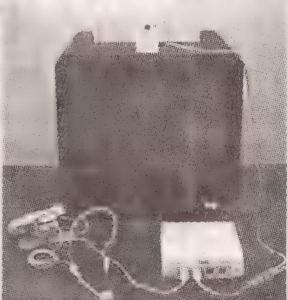
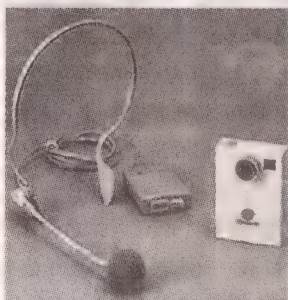
数码相机的名称叫做“DreamEye”，广告文中写着“将你的声音、动作，房间的模样都拍起来，借着网络以即时的方式传送出去”。还有像机的护套也正在开发中，目前已知的有 Hello Kitty 和音速小子等两种造型。

而 SEGA 在 16 日正式发表 DC 用数码相机“Dreameye”。此数码相机不仅可拍照静态画面，也可同时截取动态画面，SEGA 表示此“Dreameye”最主要的三种功能为通过网路的 Video mail(影像电子邮件)、Photo mail(照片电子邮件)、以及影像电话。

在 Video mail 方面最多可传送 25 秒的动态影片，可保存在 DC 的 VMS 记忆卡上，利用软体的配合，可在网路 IP 上互传影像电子邮件或直接以影像聊天。另外，“Dreameye”也可以不接 DC，直接当一台一般数码相机使用，可储存 31 张照片。SEGA 会推出和 PictureIQ 公司合作研发的影像处理软体“DreamPhotoFun”，让玩家可简易的编辑、加工数码



影像，并利用电子邮件传送出去。在影像电话的功能上，可通过 DC 的 modem 直接拨电话给同样拥有 DC 和 Dreameye 的对方，通过电话线路直接作影像交谈，相当方便。



以下是 Dreameye 的详细规格：

CCD: 1/3 英寸 CMOS 影像感应元件
画素: 31 万像素
镜头: 固定焦点式
焦距: 0.5 米至无限大
白平衡: 自动
静止照片压缩形式: JPEG(JFIF 标准)
静止照片记录张数: 31 张
电源: 四号碱性电池两节、连接 Dreamcast 时由主机本体供应
外型大小: 宽 58mm、高 80mm、深 19mm
重量: 62 克
附属品: 电池盒、专用连接线、麦克风、固定架、启动光碟、使用说明书

SCOOP 1999 年美国游戏业界销售额

一家美国的市场调查公司“PC Data”公布了 99 年美国游戏业界销售额，去年全美游戏软硬件包含 pc game、tv game 的总销售金额，比 98 年增加了 20.7% 达到 74 亿美元。其中 tv game 软件部分销售金额为 37.5 亿美元，占了总游戏界收入的 50.5%，剩余为 tv game 硬件的 30.9% 以及 pc game 软件的 18.6%。而 PS 的占有率表现最佳，软硬件市场占了整体游戏业界金额的 47.4%。

成长最多的则是 Game Boy，这要归功于 98 年末发售的 Game Boy Color 与四款口袋妖怪(Pocket Monster)系列游戏销售大成功的结果，使得 Game Boy 软件的销售金额比起前年大幅成长了 185%。

从销售额上看 PC 游戏虽占有硬件上的优势，但是游戏的整体质量却低为 TV 游戏很多，真希望 PC 游戏的制作者能在短时间内缩短这一差距。

SCOOP DC 网络使用人数突破 100 万

SEGA 正式发表，现在全世界 DC 使用者利用登录网络的人次已突破 100 万人。其中日本有 52 万人，美国有 28 万人，欧洲则是有 20 万人使用。

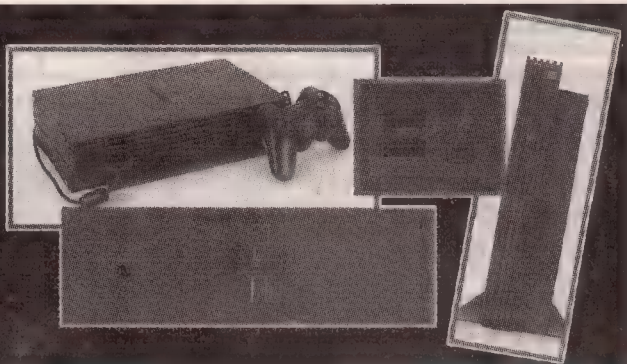
另外在 DC 主机的累积出货数量上，日本目前是 179 万台，北美则已超过日本为 185 万台，欧洲有 76 万台。SEGA 预定下一期的日本市场将可达到 250 万台的成绩。



京城 DDR 大流行

如果说音乐游戏是及 KONAMI 创意之大成，那么以 DDR 最为受人注目。从去年北京就有一些大的游戏中心放置了这种跳舞机，它的出现使得京城许多多少男女为之疯狂，许多媒体也进行了各种各样的报道，最近在北京各个地区有关 DDR 的商品出现了热卖的情况，这种伴随着音乐起舞的游戏也成为了一种时尚而流行开来。

PS 2 本体解析

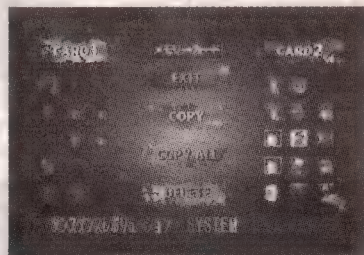


以前的记忆卡还可以使用吗?

PS2 将使用新型的 8M 记忆卡,那么以前的记忆卡还能够在 PS2 上使用吗?

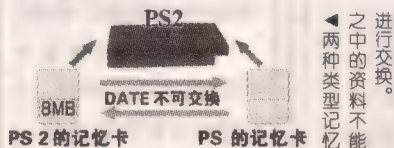
“S2 上也可以使用 PS 的记忆卡,还过使用 PS 记忆卡就必须保存 PS 软件的资料,PS2 记忆卡也只能保存 PS2 软件的资料。新旧记忆卡上的资料是不能进行交换的”(SCE 广报)

资料可以进行 COPY 吗?如果这样想那我会说一句“残念”。由于 8M 记忆卡是以前容量的 64 倍,换算成 PS 记忆卡上的格数就是 460 格,另外由于 LOAD 和 SAVE 的时间是以前的 250 倍,所以互相不对应也是没办法的。



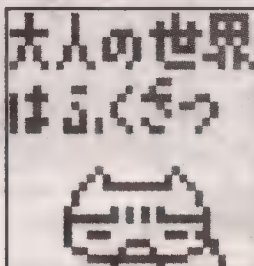
记忆卡的互换性

虽然 PS2 和 PS 记忆卡的外观和名称相同,但使用上却是“娘家的归娘家”,“婆家的归婆家”。它们之间唯一的共通点是都可以插在 PS2 的记忆插口内,其中的资料只能归积各自所有,并不能通用。



POCKET STATION 也可以用吗?

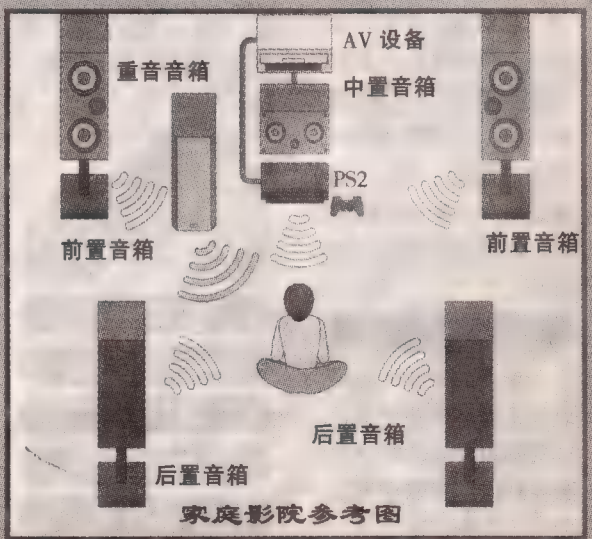
“PKET STATION 可以对 PS 软性的资料进行保存。但是在 PS2 上的软件,虽可以使用 POCKETSTATION 的开发程序,但资料的保存和交换都是不行的。”(SEC 广报)。看来 POCKET STATION 也只能对应 PS。



虽然是 POCKET STATION,但依然不能与 PS 2 软件的资料通用!

PS2 也是家庭影院的一部分

利用 PS2 可以实现影院中的音效,不过要实现这一点就必须付出高额的代价。虽然不用再买 DVD 播放机,但其它高质量 AV 器材的价格确很高,一套发烧级 5.1 音箱(带功放)的价格恐怕足够买几个 PS2。这还不包括平面电视机。如果要想实现 SONY 标榜的高清折系,一台高质量的电视是绝有必要的。不然 DVD 类型的游戏或电影软件的效果就是大打折扣。倒底有多少玩家有这个实力来实现它呢?(暴发户除外)。不过为了这种效果,我们还是努力吧!(别告诉我你要去努力卖血)(笑)。



在 PS 2 上的众多接口中哪一个是你最需要的呢?

手柄和记忆卡接口

PS 的手柄和记忆卡接口在主机本体前侧的中央部分,而在 PS2 上这个位置相对要靠左一些,当我们把 PS2 平体纵置时,接口的位置就是下方。这个位置看似平淡无奇,其实它是考虑到了拔插手柄和记忆卡时的机体受力情况,好纵置时这个位置在上方,这可能会将机体拉倒,而且一些周过设备也是出现浮空的情况,在下方就不会了。



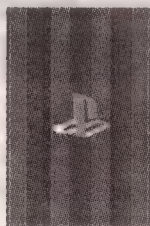
▲ PS2 的手柄和记忆卡的接口与 PS 完全相同。

PLAYSTATION 标志

在抽屉式光驱的面板上,在一个 PLAYSTATION 的标志,这个标志被设计成可以转动,也就是说当我们纵置机体时玩者可以用手来转动这个标志,使它永远与地面平行。这可真是个十分有意思的设计。



▲ 虽然是很小的地方,依然充满着设计者的思想,真是感动!



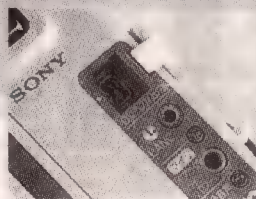
PS2 本体上有许多可以提升机能的扩张端子,它们的用途多种多样,虽然现在只有很少的对应设备发售,但在今后的时期内,这些功能所显示出的实力也许是我们现在所想像不到的。PS2 也许真的能让人们理解“这只是游戏机”的时代的结束。

I/O 接口(VSB 接口与 iLINK 接口)

在 PS2 机体上的各样接口中,最受人注目的是两种数据(USB、iLINK 接口, VSB 接口可以连接键盘,软盘驱动器等周边设备,具体的项目的发售目前还没有预定。而 iLINK 接口,可以连接数码相机,硬盘驱动器等设备。这两种具有丰富扩张性能接口,在以后会得到广泛的使用。

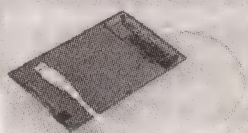
iLINK 是什么?

正式的名称为 IEEE1374,可以传送大量的资料,而对应数码相机、硬盘等周边设备目前还没准备发售。



VSB 是什么?

“iMAC”与“VAJO”等个人电脑上广泛使用的接口,允许最大 127 个周边设备进行连接,在 PS2 上这接口多用于键盘和打印机等的连接。

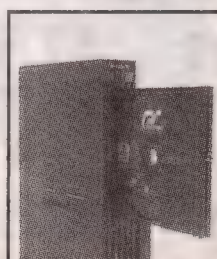


RESET 与 EJECT 按钮

RESET 键与电源开关有布分相同的功能,在玩游戏时如果想 RESET,只要转之按一下便可。如按住此键一会儿就可切断电源。EJECT 键的功能当然就是开闭光驱抽屉,不过打开后的光驱抽屉最后不要用手来,请注意!

CD-ROM/DVD-ROM 抽屉

与 PS 不一样, PS2 采用与现在的个人电脑光驱相同的方式,当本体比例置时,玩者不必担心光驱开闭的顺畅度。不过不要将机体倾斜放置,这样就需要那个纵置底座要固定。PS2 在机体设计上直是相当下工夫。



PS2

键盘

外部记忆装置

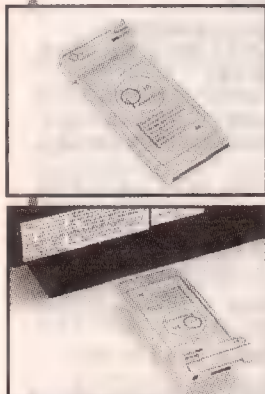
打印机

数码相机

个人电脑

对应这种接口的周边设备以键盘和外部记忆装置最令人看好,而数码相机等图像编辑设备也会陆续出现。

PC 卡接口



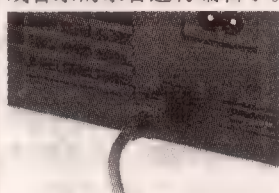
可以说是 S 性能扩充的标志。样本体的机能就可以得到提升，这个接口调器，还可以用此接口来扩充 MEMORY，这 S 上它的功能除了可以连接小型调制解在笔记本电脑上有这样 PC 卡接口，在

已经决定发售专用 CARD

为了对应使用 CATV 连接 INTERNET “e-Distribution” 已经决定发售用于连接 INTERNET 的 Adapter(发售日价格未定)，这张卡也必须从这个 PC 卡接口插入，详细的规格现在还未公布。

光数码端子

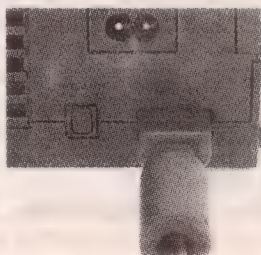
现在许多 AV 设备都有光数码输出端子，利用的是光数据传输线。这样可以得到较高的音质。PS2 可以通过这个接口用光数据传输导线与 AV 设备相连接。而游戏，音乐 CD 等软件就可以借此接高视觉、听觉效果。除此之外还有其它的用途，比如连接 MDPLAYER。这样如能发售对应软件的话，也就可以对游戏音乐的录音进行编辑了。



PS2
光数据线
AV 器材、
MD PLAYER 等
音质 UP!
录音可能!

AV 输出端子

PS2 用的 AB 线与 PS 完全一样，以前发售的 S 端子，RGB 端子等这可以在 PS2 上使用。另外还可以与旁边的光数据导线并用。用电视来显示录像，用 AV 设备来输出音乐。



通风口(风扇)

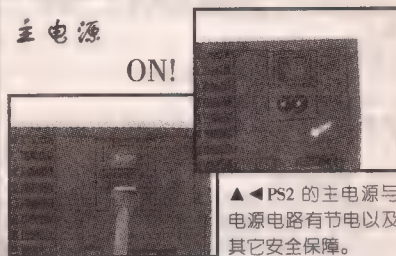
在使用高速 CPU 和 3D 处理器的今天，芯片发热是常见的事情。而 PS2 即然属于这种情况就一定要用大功率风扇来降温，这样才能保证设备的正常运行。在 PS2 上的风扇虽功率大但噪声是很小的。本体长时间运行也不会因为热而当机，玩者放心。

电源与电源线接口

主电源键和电源线接口在机体的后面。当电源开关打开后，可以通过机体前面的 RESET 键来控制电源的 ON/OFF。但如果长时间不玩的话最好将后面的主电源开关关闭。

主电源

ON!

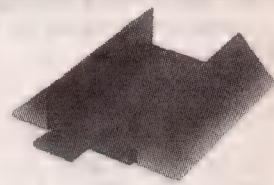


▲ PS2 的主电源与电源电路有节电以及其它安全保障。

PLAY STATION 2 纵放时背面部分

纵置用拖架

这个拖架必须是另外购买，在拖架上将 PS 上纵置，可以保障本体不会倒，如果你是“机体纵置派”的玩家，这个拖架就一定要购买。



街头访谈，你最希望什么样的周边设备发售？

从对 150 人的访问中可以了解到什么样的周边设备是人们迫切希望得到的。第 1 位是键盘，这是因为在 INTERNET 上键盘的使用率很高，第 2 位是软盘驱动器，第 3 位是硬盘驱动器，其它还有 MO(4 人)、打印

| | | |
|-----|-------|------|
| 1 位 | 键盘 | 18 人 |
| 2 位 | 软盘驱动器 | 13 人 |
| 3 位 | 硬盘驱动器 | 10 人 |

机(4 人)、鼠标(3 人)、可视电话、家庭影院系统等。

当今热点



这是一个全副的栏目,这里将不定期刊登目前在青少年流行的热点,欢迎大量参与。

足球,是大众永远的话题,也是令所有人热血沸腾的体育项目!正是有许多的年青人热爱足球,足球游戏才有着广阔的市场,而提到目前最优秀的足球游戏,就不得不说道 KONAMI 在 PS 上发售的“WINNING ELEVEN”(胜利十一人)系列。看看目前日本游戏发售排行榜;看看去年运动类作品的前十名;看看现在各家游戏机房中进行的比赛;问问游戏店老板去年秋天以来最好卖的游戏,我们不难发现,这一切的主角却是“胜利十一人”。

经 CARL 介绍,我们结识了“实况足球中文站”(WINGNING11 YEAH.NET)的版主,在那里我这个球迷兼足球游戏迷顿感“他乡遇故知”。在那里可能没有华丽的文字,但如果你是一个真正的足球游戏爱好者你会为这样一群为自己的爱好而长期默默努力的朋友而感动。

本次将采用此网站中的文章。如有兴趣者可随时来稿或发表到“实况足球中文站”中,无论年龄、性别、爱好、善用脚……只要是足球游戏爱好者一律欢迎。

Winning Eleven 4 的操作说明

基本键位说明:

○:大脚传球,无球时是铲球。

×:短传,无球时是抢断

□:己方半场是大脚破坏,对方半场是射门。无球时是围抢。

△:直插打身后球。

L1:有球时按住 L1,则使带球的幅度增大。无球时为换人

R1:加速

L2 + ○或□,控制队员的压上和回缩

R2 + 另四个按钮为调整战术

(组合操作)Advance:

L1 + ×:2 过 1

L1 + △:过顶直传球

L1 + □和快速双击□都是吊射

L1 + ○也是 2 过 1,不过做球的队员是传高球。

按住 R1 不按任何键,则为漏球。

按了射门键再快速按 × 键,则是射门假动作

连打 L1,则是带球假动作

加速时打两下前键为大步趟球

下底后按一下○是高空球,快速两下○是半高球,

快速三下○是低平球

弧线球时方向加 × 则弧度更大

WINNING ELEVEN 4 的战术、阵型设定菜单简介

实况足球精髓之一是可以设定多种多样的战术和阵型。

EXIT(结束)

MEMBER CHANGE(换人)

FORMATION(球队阵型等)

其中:

FORMATION CHANGE(变换阵型)

AWARENESS(队员攻击意识设定,按左右键调整,红色为压上,绿色为回缩)

DEFENCE TYPE(具体设置某一队员的防守方式)

ZONE MARKING(区域防守,默认都为这种防守方式)

MAN MARKING(盯人防守,里面还有两个选项,一个是普通盯防,一个是紧随不舍)

COVERING(保护,如果你设置了一个拖后中卫,那请把他的防守方式变为保护,否则效果不大)

POSITION EDIT(队员具体位置的编辑)

KICKER SELECT(罚定位球的人选设定)

第一排是主罚任意球的人选设定,其中 S 是短距离任意球的主罚者, L 是长距离任意球的主罚者。

第二排是角球主罚者的设定

第三排是罚点球的人选

STRATEGY(战术设定)

NO STRATEGY 无战术选择

NORMAL 普通

CENTER ATTACK 集中在中路进攻

RIGHT SIDE ATTACK 集中在右路进攻

LEFT SIDE ATTACK 集中在左路进攻

THE OTHER SIDE ATTACK 长传转移

CHANGE SIDE 前锋左右调换,以扰乱对方的盯人

CB OVERLAP 后防的拖后中卫会插上助攻

ZONE PRESS 区域压迫,球员会追着球防守

COUNTER ATTACK 打防守反击

OFF SIDE TRAP 造越位

> 4-4-2(共两个,比赛中换阵型用,注意这里用左右键换自己需要的阵型)

FORMATION COPY(辛苦编辑的阵型可一定要记录下来啊)

说明:

1、在 MEMBER CHANGE(换人)中按 L1 或 R1 可以看见队员的体力值,状态和得牌情况

2、如果你编辑完了阵型而又未记录,那么下场比赛开始时队伍又将回到默认的设置

球员能力详细说明

球员的各项能力数值是排兵布阵的关键

OFFENSE 攻击意识(为什么罗纳尔多的抢点能力那么好,因为他的攻击有 9 嘛)

DEFENSE 防守意识(罗纳尔多这种防守只有 2 的球员来当后卫会怎么样呢?1、防守时不会卡位。2、本来不应该被 THROUGH 的球却被他莫名其妙地漏了过去)

BODY BALNCE 身体平衡性(两个人一撞,身体平衡性差的人先飞出去了)

STAMINA 耐力(决定体力值下降的速度)

SPEED 奔跑速度

ACCEL 启动速度

PASS ACCEL 传球准确率

SHOOT POWER 射门威力

SHOOT ACCEL 射门准确率

JUMP POWER 弹跳力

HEAD ACCEL 头球准确率

DRIBBLE 盘球(球员带球的能力)

TECHNIQUE 技术(该数值高的队员一个动作做完,马上就能做出下一个动作,还体现在队员停接球的能力上)

CURVE 弧度(罚任意球时以及射门时球飞行的弧度)

球员位置的说明:

GK 守门员

SW 清道夫

LIB 自由中卫

CB 中卫

SB 边卫

DH 防守中场

SH 左右中场

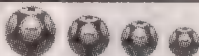
OH 进攻中场

WG 边锋

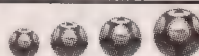
CF 中锋

状态对球员的影响:

状态较好时(箭头斜上)速度加 0.5,状态特好时(箭头上)速度加 1,状态特差时则减 1,也就是罗纳尔多,状态特好时,速度为 10



悠悠 N 年足球情



说起足球,那应该从很多年前说起...

先是最早的 J 联盟 94,那时还是 SFC 时代,当初最大的乐趣便是和我的好友 ChinaLP 一起踢球,每天一放学,我们总是会找各种理由去玩,只记的当时的一记经典射门便是禁区角上香蕉球长传,然后飞身头球,这一记美妙的射门总是让他手忙脚乱,可是每次乱按中把球挡出,带给他的欣喜和我的无奈却是很久之后玩 Fifa 所体验不到的...

足球几乎成为了我们生活的一部分,直到实况 1 的出现,很快,我们的注意力被转移了,每天的放学足球和晚上的学习成为了必须要做的事情,尽管繁忙,但是却极有乐趣...就在别的同学正忙于找女朋友,复习高考的时候,我们却不忘在忙碌的复习中找寻这一片属于你我的实况天地。当然,我们没有让自己失望,就在别的人都惊呼游戏浪费时间,影响学习的时候,我们这两个曾经指着屋外辛苦的工人互相鼓励进取的知心好友,却依然我行我素,兴趣和目标的力量是无尽的,终于,高考他考了他们班的最高分,我考了我们的最高分...

一切都继续,上学的分离让我们也暂时的远离了这份结局总是不定的足球游戏...大学,带给我的只有 Fifa,这样一款可以称的上是美丽的足球游戏,离精彩却有距离,总是被同学从同一个角度进球,总是没有了以前的变化的喜悦,我以为——我不爱足球了,因为中国队的失利,因为 Fifa...可是当我毕业,再次和朋友相聚北京的时候,恍惚中买了曾经梦寐的 PS,本以为失去的乐趣再也找不回来了...可是当我们再一次通宵合作夺冠实况 4 的时候,那种劳顿的幸福感和再次来到,依然是不断的进球,依然是从前的朋友,一切都回到了重前,回到了每一粒满是创意和头脑的射门,回到了进球后的欣喜和失球后的进取与锲而不舍,回到了曾经的美好时光...只是现在的我们不再对抗,而是合作...带来的变化更加丰富,让我们这样将近 10 年的玩友异口同声:“能让我们两个重新坐在这里,充满孩子般笑容的一直玩的游戏只有足球了”...是呀,带给我欢乐,带给我感伤...

实况足球,谢谢你...

谢谢你,又让我找到了曾经的温馨与乐趣...

又让我找到了曾经的美好时光,和这满是共同志趣的朋友...

谢谢你.....

激情足球游戏

- - 记 FIFA 高手玩实况足球 3

说实话我在上网前根本不知道实况足球是为何物，因为我家只有电脑，买的也只有电脑方面的书，根本接触不到 PS 游戏。而且，我一直被 FIFA 系列所迷恋着，可以说我是一个真正的 FIFA 迷。从远古的 FIFA94 一直到现在，还因为 FIFA99 把我的机器“彻底”更新了一遍（除了显示器和音响设备都换了，我的声卡是 GOLD64）。就是为了欣赏 FIFA99 那细腻的画面。曾几何时，我一直都沉浸在 FIFA 虚拟的球场上，沉浸在足球给我带来的欢乐中。

我曾经是那么的迷恋它（FIFA），为它自豪（自以为周围的人没有对手）。为自己的每一次漂亮的进球庆幸，看到对手球门被攻破，我都感觉到无比的快乐。我有时候也感觉到了它的不足，但是因为电脑游戏界没有别的好的足球游戏，也就凑合着吧。

我天天在盼望 EA SPORTS 早日发行 FIFA 2000,就连做梦都想。

但是我的朋友说过女人没有漂亮,只有更漂亮……

事情改变的那么突然,确实令我措手不及。

我不时在部落格(注:互联网上一个著名的游戏论坛)上里听说有人在骂 FIFA99 说它和实况没法比,我当然不相信啦,也就没有当回事。但是从此实况在我的头脑中扎了根,并且我一直想看看到底它是什么样的,由于我的无知,我最开始还以为实况是 PC 游戏呢,上电子市场找了半天也没找到(好笨,应该到卖 PS 的地方去找嘛)。后来看大家又都在玩 CM3(注:冠军足球经理)我就认定他就是实况 3(呵呵,为什么呢,因为都有个 3 嘛)我就下载了个演示版(好像是 20 兆吧)安装后发现不对,一问别人才知道(晕倒)原来是 PS 盘,刚好 BLEM 的破解版出来了,下载后,一阵子忙乎重新接上我心爱的眼睛蛇手柄(实况游戏最好能用手柄,因为很多时候要同时按住几个键)。然后放入实况 3(还是跟同学的同学处借的)运行,开始游戏。

哇,居然是日本人的游戏,在我印象里日本人好坏哦!

折腾几下进入了游戏后(我选的是巴西队),哇!!!!!!!我被画面惊呆了。BLEEM 模拟出来的画面——不是太好了也不是太坏了,而是太快了!(我的机器 C464 + 128M + ASUS3400TNT 当时分辨率设为 640X480)于是回到控制面板把分辨率调为 800X600X16 位色, 还是快 1024X768X16 还快一点, 1024X768X32……哦, 终于速度下来了, 可以慢慢的品味了。把难度设为 EASY(呵呵, 还有点自知之明吧), 开球! !……到那时我还在想, 我只不过是想见识一下而以, 挑出它的几大毛病, 然后对那些实况迷们说, 你看这个游戏这里怎么这么不符合逻辑, 那里又……你看它画面根本没有 FIFA99 细腻, 你看它……

正当我胡思乱想的时候，电脑进球了，我当时被惊呆了，怎么进球是这样的，这不正是我寻找的那种真实的感觉吗（其实现在想起来，不过是电脑一个普通的单刀球罢了，我当时的还根本不会防守呢）就因为电脑这记进球我就对它来了点兴趣，接着当在我摸索操作的时候电脑在这期间又给我表演了九次漂亮的进球（真是白痴）。虽然我在 EASY 下还连连惨败，但是我没有被电脑打傻，反而更让我喜欢它了，接下来的几天里我一直沉浸在这种兴奋状态中。

几天后我学回了终于学会了射门(超级白痴),和能熟练的用到各个键位了。由于刚开始的时候我射门在 99 里习惯了一直按到底,结果蓄力条总是长长的一条,高射炮无虞了,后来知道了蓄力不能太多,当我用比埃霍夫禁区里一脚抽射,射门可能送皮球入网,我兴奋地跳了起来,这是我进的第一个球,我太高兴了,我可能永远也忘不了那种感觉。这种感觉我曾经拥有过,不过那时是在 FIFA94 里射如第一球的感觉是一样的。

后来慢慢的我用巴西队选 EASY 那阵容一些弱队了，罗那尔多一跑起来真谁也追不上啊。并且在这时我尝试了一些变阵，区别真大啊，光 4-4-2 的中场就有 4 种组合，而且每种组合打起来风格迥异。这是我从前在 FIFA 中永远感受不到的。记的在 FIFA 中，我只关心中场有几个人，或者前锋线上有几个人，反正他们都是平行站位的，没想到实况中把球员的位置分的那么细，前腰后腰，左右边卫，分工各异。在后卫线上，我说不设置拖后中卫防守的巨大差别是我在 FIFA 系列中从来没有感受到的。

由于我个人技术的缘故，我爱用 352A 阵型，但是我遇到和我同样阵行的队伍死活打不过，最多是平，有一场比赛，我又遇到了和我相同阵行的队伍，我以 0:2 落后，不得不变换了必须加强进攻，后卫是不能换下去了，俩后卫还咋玩了（也没有 2 后卫这种阵型的嘛），只好换下一名中锋，我选择的新阵行是 343 中场菱形站位，嘿，我居然以 4:2 反超！哈哈，以后我遇到了和我用一样阵型的队伍我就换阵。又玩了几天发现自己不会头球（笨到居然才发现，去死吧）因为我爱用巴西，只爱在脚下传传传。于是我就在训练模式中摸索，刚开始也没弄明白，经过几次对抗的训练终于弄明白了。

原来底线传中以后不用象 FIFA99 那样去按方向键选择头球方向,而是传中后按住射门键就行了。

其实实况3也是有一些缺点的。比如画面,它比FIFA99差很多,但反过来想想,PS只有33MHZ主频的CPU,只有2M内存,这么差的硬件(相对现在的电脑而言)却能做出这么好的游戏,软件商们也确实不简单啊。

幸运的是我的足球游戏基础很好，经过半个月的摸索后我已经能在HARD难度下去夺取世界杯了。啊，现在是世界杯决赛，我还是操作自己心爱的巴西队，而对对手是强大的法国。法国队的前锋确实和世界杯赛上一样一臭的可以（实况玩多了，发现各个队真的富有自己的特色，法国中后卫极强大，但前锋极差，巴西攻强守弱；荷兰一派全攻全守的气魄；德国老战车速度慢；意大利打的保守，比赛时场面死气沉沉；尼日利亚个人能力优秀，但球队整体松散；克罗地亚作为世界足坛的新秀锐气十足……………），否则我的大门早就被攻陷了。经过90分钟的苦战，双方打成0：0。加时赛开球不久，巴西队的罗那尔多在禁区前沿被对方打倒（不是犯规），任意球123米，里瓦尔多主罚。哎，我可真没有一点罚任意球的经验啊。☹他呢，按照主页（注：实况足球中文站）上说的，对准人墙，按住方向键下，按出2/3的射门蓄力……里瓦尔多助跑……一道弧线……球居然没被人墙挡住……………守门员没扑到……………球网动了一下……………进了？？？

球进了么？观众的喧哗声好象不太一样……真的进了，进了，进了。解说员在喊：“GOALLLLLLLLLLL……”

真的进了，难以想象啊。这是我进的第一个任意球，我从来没在足球游戏中见过这么美妙的任意球。

和真的一样啊！

一时间,我的心情变的前所未有的激动,我两手握得紧紧的,好象自己就是巴西队中的一员,和他们一起欢呼。我又再次体会了足球给人类带来的欢乐、带来的激情,尽管,我现在面对的只是一款游戏。而且,这种感觉我在 FIFA 系列中从来没有如此强烈。

足球是极富激情的运动，一款好的足球游戏同样如此。听着解说员拖长的 GOAL，我的心就开始激动起来。

突然间我觉得我自己是井底之蛙，世界上有这么好的足球游戏为什么我没有发现？

只要亲身体会过实况足球,便会和我有相同的感受。

这就是世界第一运动：足球

故事叙述：弧线

既是开篇语也是本次结束语

我很相信缘分这个词,真的。

有的人我们天天和也擦肩而过,但却仍然陌生;有的人我们也许只见了一面,甚至一面也没见到,但却凭着一封 E-MAIL,几句短短的措辞,便成了“形影不离”的好朋友。

因为我们有一种共同的语言。

足球

因为足球,我们互相认识,一起欢笑在草坪上,一起奔放在蓝天下。而对于我们这些既热爱足球,又热爱游戏的知己来说,又多了一项:坐在屏幕亲手前体验那紧张的比赛。

球迷热爱足球就象热爱生命一样,因此游戏迷兼球迷也都对足球游戏钟爱有加,和自己的朋友在一起体验优秀的足球游戏感觉真的是很棒。

中国足球迷很多,游戏迷也不少,所以足球游戏在中国倍受青睐,一般都凌驾于各类体育运动游戏之上。所以,我自己特地做了一个“实况足球中文站”(<http://winning11.yeah.net>),介绍目前总体水平最好的WINNING ELEVEN系列。并且感谢《电子游戏与电脑游戏》,给了我们广大的足球游戏迷开这一块足球版块。近期将以WINNING ELEVEN系列为主,同时兼顾其他各类足球游戏。

欢迎有条件上网的朋友给我来 E-MAIL:likewater@188.net

最后用实况 4 中最著名、最感人的一句话来结束这次演讲

Do you think that the football is the biggest language in this world?

Because once you kick a ball, you can communicate anybody in anywhere!

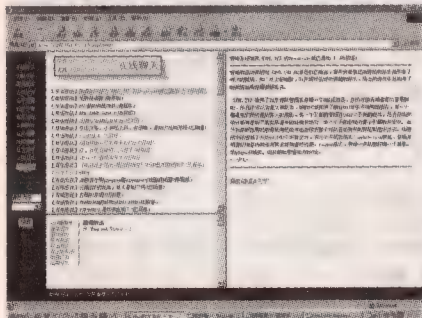
WE LOVE FOOTBALL!

实况足球中文站版主

NEWTYPE

责任编辑:CARL WANG

随着中国电信电话费、网费进行了调整,上网变的更加便宜了!这使许多喜爱游戏、动漫的朋友纷纷出现在互联网上,使互联网变的更加丰富多采。许多新上网的 TV-GAME FANS 有个疑问:国内那些游戏站点比较出色呢?看看这个栏目吧,答案就在这里:



本期推荐: —MOP 的大杂烩—

- 网址: <http://mop.yeah.net>
- 访问速度: ★★★★★
- 网站设计: ★★★★★
- 专业程度: ★★★★★
- 网站内容: ★★★★★
- 网站人气: ★★★★★

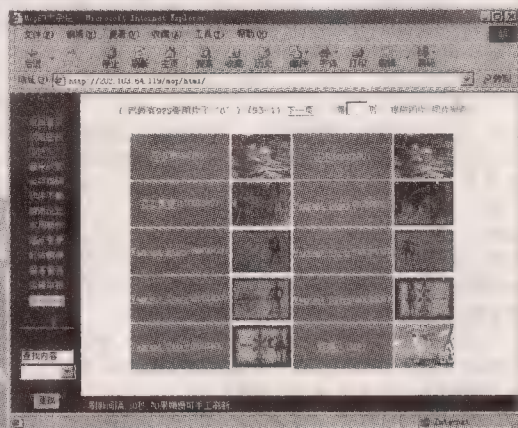
注:由于 NEWTYPE 网络社区更换服务器后域名问题没有解决,所以使得部分网友无法参与评分。不过当您看到这期杂志时相信已经搞好了。

“MOP 的大杂烩”简介:

MOP 的大杂烩是一个 TV-GAME 的专门的站,出道很早,网站以内容丰富、全面著称;游戏攻略/游戏图片/游戏音乐在这里应有尽有,而且还可以找到许多喜爱游戏的朋友们和他们一起讨论有关游戏的问题。

在这里经常可以看到几个网友为了各自喜爱的游戏主机/游戏软件争个面红耳赤,如果您加入其中的话,也会感受到其中的乐趣。

最初 MOP 的大杂烩和现在的结构不同,以静态页面为主,更新费时费力,改成 ASP 页面后有了很大的改观,这就是现在看到的“MOP 的大杂烩”友加入。



下面给大家介绍一下站点的主要栏目:

- ◆ 攻略密技: 主要提供游戏的秘技与攻略。
- ◆ 漂亮图片: 在这里,您可以找到许多游戏的精美图片,可以用来做壁纸。
- ◆ 音乐欣赏: 有许多游戏的 MP3,比如 FF 的音乐会 MP3……
- ◆ 金手指码: 游戏的金手指码,较全。
- ◆ 软件下载: 各式各样与游戏相关的软件。
- ◆ 游戏论坛: 由于网站的形式驱于论坛化,所以这个栏目……
- ◆ 本周新作: 直接链接到 SCE 的网站,可以看到本周要发售的 PS 游戏。
- ◆ 站点登录: 就是友情链接啦,在这里可以找到许多各式各样的网站。
- ◆ 好站镜像: 镜像一些访问速度很慢的优秀网站。
- ◆ 留言留言: 就是留言板,不用多介绍了吧。
- ◆ 劣碟举报: 举报近期质量比较差的游戏光盘。
- ◆ ChatRoom: 聊天室,网友可以在这里在线沟通。



— 招 聘 启 示 —

由于 NEWTYPE 社区逐渐壮大,杂志社诚招网页制作人员 1 名,应招者年龄、学历、地域均不限,热爱电子游戏或动漫事业,有网页制作经验、ASP 编程经验者优先,有意者请将个人简历寄至:北京市清河邮局 062 信箱(注明应聘字样),联系电话:010-62924382,联系人:王先生或陈先生。或发 E-mail: carlife@ihw.com.cn 相信你的加入会使社区办得更好!

・2年目
「スーハー、スーハー、」

[illegible]

■ 潮水溪

1. 年頃A
 B「このころのあんなで、男
 子も食え、働いた？」
 1. 年頃B
 「あー、一個だけ、ただ待て
 うん、いっしょうしよーで
 2. 年頃A
 B「いっしょいっしょうで、
 1. 年頃B
 「スイカ割りしようぜ、男
 子、あれし、その言葉、絶対
 2. 年頃A
 B「お上りして、むこう
 3. 年頃B
 「あー、あれたぜ、よし、
 1. 年頃A
 B「あれするってのは、ど
 2. 年頃B
 「あれするってのは、ど

10

「マジだぞ……」
「コレッ……」
「……って、ドキ……」
「くるよ」
「は、こう……」
「……」

○ ×

「双葉が通ん……」
「オータース……」
「……ちに渡たく……」

○ ×

赤井

0

「お返しやが……」
「ったのに」

「誰だぜ」

「おまえと誰……」

「食いたく……」
「酒あめよ」

「ぜ」
「げろよ」

「こやろないとな」
「」

穂村

AKAI HOMURA



SAKURA KAEDEKO

36

超攻略道场



ポケットモンスター 金・銀

——完全攻略(下)——

机种:GB 厂商:任天堂 类型:RPG 媒体:卡带

这次公布的是全世界地图以及最终的资料,而且后面的全部 MONSTER 的全必杀技表,对游戏者来说也是非常有用的资料,希望大家都能参考。

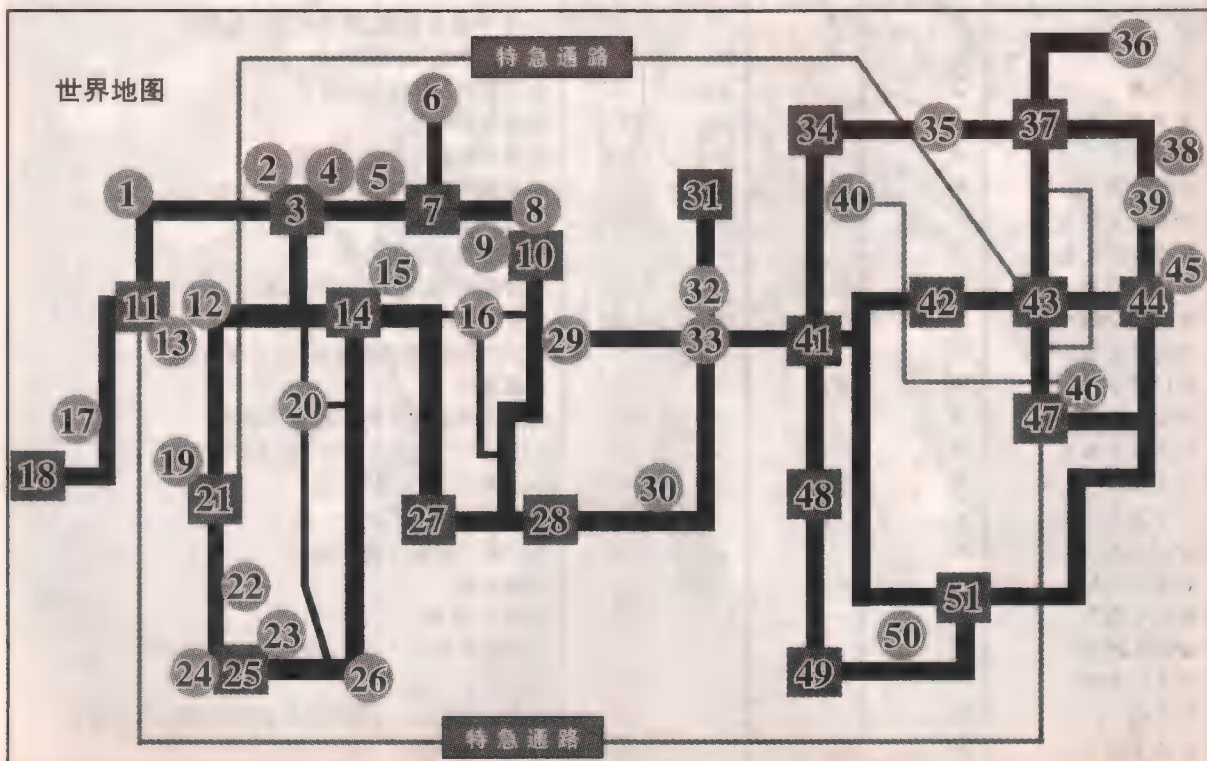
全世界地图各地点简索

①モーモーばくじょう②やけたとう③エンジュシテイ④スズのとう⑤スリパチャマ⑥いかりのみずうみ⑦チヨウジタウン⑧こおりのぬけみち⑨りゅうのあな⑩フスベシテイ⑪アサギシテイ⑫しぜんこうえん⑬アザギのとうだい⑭キキヨウシテイ⑮マダツボミのとう⑯くらやみのはらあな⑰うずまきじま⑱タンバシティブ⑲ラジオとう⑳アルフのいせき㉑ゴ

ガネシテイ㉒そだてやさん㉓ヤドンのいん㉔ウバメのもり㉕ヒワダタウン㉖つなかりのとうくつ㉗ヨシノシテイ㉘ワカバタウン㉙シロガネやま㉚トージョウのたき㉛セキエイこうげん㉜チャシビオシロード㉝うけつけグート㉞ニビシテイ㉟おつきみやま㊱みさきのこや㊲ハナダシテイ㊳はつでんしよ㊴イワヤマトシネル㊵デイグダのあな㊶トキワシディ㊷タマムシシディ㊸ヤマブキシディ㊹シオンタウン㊺シオンラジオとう㊻デイグダのあな㊼クチバジテイ㊽マサラタウン㊾グレンタウン㊿みたごじま㊽㊾セキチクシテイ



世界地图



超 攻 略 道 场

全部 MONSTER 招式详细资料

| 技名 | TYPE | 威力 | 命中 | PP | 解说 |
|---------|------|-----|-----|----|------------------------------|
| アイアンテール | 鋼 | 100 | 75 | 15 | 对方的“防御力”下降一级 |
| あくまのキッス | N | - | 75 | 10 | 令对方进入“睡眠”状态 |
| あくむ | G | - | 100 | 15 | 在对方进入睡眠状态时,令其产生“恶”状态 |
| あさのひざし | N | - | - | 5 | HP 回复(不同时间使用会有回复差距) |
| あてみなげ | 斗 | 70 | 100 | 10 | 虽然后攻,但自己的攻击会变成必中 |
| あなをほる | 地 | 60 | 100 | 10 | 第 1TURN 会钻进地下,而第 2 TURN 才会攻击 |
| あばれる | N | 90 | 100 | 20 | 在 2~3 下的连续攻击后,自己产生“混乱”状态 |
| あまいかおり | N | - | 100 | 20 | 令对方的回避率下降一级 |
| あまえる | N | - | 100 | 20 | 令对方“攻击力”下降两级 |
| あまごい | 水 | - | - | 5 | 5TURN 之间,维持在下雨状态,令水系攻击的威力上升 |
| あやしいひかり | G | - | 100 | 10 | 令对方进入“混乱”状态 |
| あわ | 水 | 20 | 100 | 30 | 令对方的敏捷度下降一级 |
| アンコール | N | - | 100 | 5 | 使用的攻击为 2~6 下 |
| いあいぎり | N | 50 | 95 | 30 | 普通攻击 |
| いかり | N | 20 | 100 | 20 | 连续使用会令威力上升 |
| いかりのまえば | N | - | 90 | 10 | 对方的 HP 减半 |
| いたみわけ | N | - | 100 | 20 | 令对方和自己的 HP 平分 |
| いとをはく | 虫 | - | 95 | 40 | 令对方的敏捷度下降一级 |
| いばる | N | - | 90 | 15 | 令对方“攻击力”上升,令其产生“混乱”状态 |
| いびき | N | 40 | 100 | 15 | 自己在“睡眠”状态时,令对方“胆怯” |
| いやしのすず | N | - | - | 5 | “死亡”以外所有状态回复 |
| いやなおと | N | - | 85 | 40 | 令对方的“防御力”下降两级 |
| いわおとし | 岩 | 50 | 90 | 15 | 普通攻击 |
| いわくだき | 斗 | 20 | 100 | 15 | 令对方的“防御力”下降一级 |
| いわなだれ | 岩 | 75 | 90 | 10 | 令对方胆怯 |
| うずしお | 水 | 15 | 70 | 15 | 2~5 下追加伤害,期间对方不能逃脱 |
| うたう | N | - | 55 | 15 | 令对方产生“睡眠”状态 |
| うらみ | G | - | 100 | 10 | 令对方使用技的 PP 减 2~5 |
| エアロブラスト | 飞 | 100 | 95 | 5 | 使出会心一击 |
| えんまく | N | - | 100 | 20 | 令对方的命中率下降一级 |
| おううち | 恶 | 40 | 100 | 20 | 对方进行交替时,使用的威力会加倍 |
| おうふくビンタ | N | 15 | 85 | 10 | 2~5 下连续攻击 |
| オウムがえし | 飞 | - | - | 20 | 使出对方的使用的技 |
| オーロラビーム | 水 | 65 | 100 | 20 | 令对方的“攻击力”下降一级 |
| オクタンほう | 水 | 65 | 85 | 10 | 令对方的命中率下降一级 |
| おんがえし | N | - | 100 | 20 | POKEMON 相亲度越高,威力越高 |
| かいりき | N | 80 | 100 | 15 | 普通攻击 |
| カウンター | 斗 | - | 100 | 20 | 将对方物理攻击的伤害双倍奉还 |
| かえんぐるま | 炎 | 60 | 100 | 25 | 令对方产生“火烫”状态,或自己的“冰封”状态回复 |
| かえんほうしゃ | 炎 | 95 | 100 | 15 | 令对方产生“火烫”状态 |
| かくばる | N | - | - | 30 | 自己的“攻击力”上升一级 |
| かげぶんしん | N | - | - | 15 | 自己的回避率上升一级 |
| かぜおごし | 飞 | 40 | 100 | 35 | 普通攻击 |
| かたくなる | N | - | - | 30 | 自己的“防御力”上升一级 |
| かなしげり | N | - | 55 | 20 | 令对方使用的技不能在数 TURN 内使用 |
| かまいたち | N | 80 | 75 | 10 | 使出会心一击 |
| がまん | N | - | 100 | 10 | 使用这技后,2~3TURN 受到的伤害以双倍奉还 |
| かみくだく | 恶 | 80 | 100 | 15 | 令对方的“名声”下降一级 |

超 政 略 道 场

| | | | | | |
|----------|---|-----|-----|----|-----------------------------------|
| かみつく | 悪 | 60 | 100 | 25 | 令对方胆怯 |
| かみなり | 电 | 120 | 70 | 10 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| かみなりパンチ | 电 | 75 | 100 | 15 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| からてチョップ | 斗 | 50 | 100 | 25 | 使出会心一击 |
| からでけさむ | 水 | 35 | 75 | 10 | 2~5下追加伤害,期间对方不能逃脱 |
| からにこもる | 水 | - | - | 40 | 自己的“防御力”上升一级 |
| からみつく | N | 10 | 100 | 35 | 令对方的“敏捷度”下降一级 |
| さあいだめ | N | - | - | 30 | 使出会心一击 |
| ギガドレイン | 草 | 60 | 100 | 5 | 给对方伤害的一半,并使其成为自己的 HP |
| きしかいせい | 斗 | - | 100 | 15 | 自己的 HP 越少,攻击的威力就会越大 |
| キノコのほうし | 草 | - | 100 | 15 | 令对方产生“睡眠”状态 |
| きゆうけつ | 虫 | 20 | 100 | 15 | 给对方伤害的一半成为自己的 HP |
| きりさく | N | 70 | 100 | 20 | 使出会心一击 |
| クモのす | 虫 | - | 100 | 10 | 使野生的 POKEMON 不能逃走,训练员战不能进行交替 |
| クラブハンマー | 水 | 90 | 85 | 10 | 使出会心一击 |
| くろいきり | 水 | - | - | 30 | 双方的能力或异常状态回复原点 |
| くろいまなざし | N | - | 100 | 5 | 使野生的 POKEMON 不能逃走,训练员战不能进行交替 |
| クロスチョップ | 斗 | 100 | 80 | 5 | 使出会心一击 |
| げきりん | D | 90 | 100 | 15 | 在2~3下的连续攻击后,自己产生“混乱”状态 |
| けたぐり | 斗 | 50 | 90 | 20 | 令对方胆怯 |
| げんしのちから | 岩 | 60 | 100 | 5 | 自己的所有能力值上升一级 |
| こうごうせい | 草 | - | - | 5 | HP 回复(不同时间使用会有回复差距) |
| こうそくいどう | E | - | - | 30 | 自己的“敏捷度”上升两级 |
| こうそくスピン | N | 20 | 100 | 40 | 像“しめつけ”等连续攻击,可解除“まきびし”等技 |
| こごえるかせ | 水 | 55 | 95 | 15 | 对方的“敏捷度”必定下降一级 |
| こころのめ | N | - | 100 | 5 | 令下次自己的攻击变成必中 |
| ゴッドバード | 飞 | 140 | 90 | 5 | 第1TURN 攒力,第2TURN 才攻击 |
| こなゆき | 水 | 40 | 100 | 25 | 令对方产生“冰封”状态 |
| こらえる | N | - | - | 10 | 增加该 TURN 被对方攻击时的耐力,连续使用会越用失败 |
| ころがる | 岩 | 30 | 90 | 20 | 5下连续攻击(期间的断续会立刻结束),威力会不断上升 |
| こわいかお | N | - | 90 | 10 | 对方的“敏捷度”必我下降两级 |
| サイケこうせん | E | 65 | 100 | 20 | 令对方产生混乱状态 |
| サイコウエーブ | E | - | 80 | 15 | 给予对方1~自己 LEVEL $\times 1.5$ 之间的伤害 |
| サイコキネシス | E | 90 | 100 | 10 | 令对方的“名声”下降一级 |
| さいみんじゆつ | E | - | 60 | 20 | 令对方进入“睡眠”状态 |
| じこあんじ | N | - | - | 10 | 自己同样得到对方使用的能力辅助效果 |
| じごくぐるま | 斗 | 80 | 80 | 25 | 自己会承受给予对方的 1/4 伤害 |
| じこさいせい | N | - | - | 20 | 回复自己最大 HP 值的一半 |
| じしん | 地 | 100 | 100 | 10 | 普通攻击 |
| したでなめる | G | 20 | 100 | 30 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| じたげた | N | - | 100 | 15 | 自己的 HP 越少,攻击的威力就会越大 |
| しつぽをふる | N | - | 100 | 30 | 令对方的“防御力”下降一级 |
| じばく | N | 200 | 100 | 5 | 使用该技后,会产生“濒死”状态 |
| しびれごな | 草 | - | 75 | 30 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| しめつける | N | 15 | 75 | 20 | 2~5下追加伤害,期间对方不能逃脱 |
| シャドーホール | G | 80 | 100 | 15 | 令对方的“名声”下降一级 |
| 10 まんボルト | 电 | 95 | 100 | 15 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| しろいきり | 水 | - | - | 30 | 不会受到令能力下降的追加效果 |
| じわれ | 地 | - | 30 | 5 | 一击令对方产生“濒死”状态 |
| しんそく | N | 80 | 100 | 5 | 必定会先制攻击 |
| しんぴのまもり | N | - | - | 25 | 5TURN 之间,不会产生状态变化 |
| すいとる | 草 | 20 | 100 | 20 | 给对方伤害的一半,加进成为自己的 HP |

超攻略道场

| | | | | | |
|---------|---|-----|-----|----|-----------------------------|
| スケッチ | N | - | - | 1 | 使用对方同样的技 |
| ずつき | N | 70 | 100 | 15 | 令对方胆怯 |
| すてみタツクル | N | 120 | 100 | 15 | 自己会承受给给予对方的 1/4 伤害 |
| すなあらし | 岩 | - | - | 10 | 双方每 TURN 同样受到伤害(岩、钢、地属性无效) |
| すなかけ | 地 | - | 100 | 15 | 令对方的命中率下降一级 |
| ズパーク | 电 | 65 | 100 | 20 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| スピードスター | N | 60 | - | 20 | 攻击必中对方 |
| スプーンまげ | E | - | 80 | 15 | 令对方的命中率下降一级 |
| スモッグ | 毒 | 20 | 70 | 20 | 令对方产生“中毒”状态 |
| せいちょう | N | - | - | 40 | 自己的“名声”上升一级 |
| せいなるほのお | 炎 | 100 | 95 | 5 | 令对方产生“火烫”状态 |
| ソーラービーム | 草 | 120 | 100 | 10 | 第 1TURN 攒力,第 2TURN 才攻击 |
| ソニックブーム | N | - | 90 | 20 | 给予对方固定 20 点的伤害 |
| そらをとぶ | 飞 | 70 | 95 | 15 | 第 1TURN 飞上高空,第 2TURN 才攻击 |
| たいあたり | N | 35 | 95 | 35 | 普通攻击 |
| だいばくはつ | N | 250 | 100 | 5 | 使用该技后,会产生“濒死”状态 |
| だいもんじ | 炎 | 120 | 85 | 5 | 令对方产生“火烫”状态 |
| たきのぼり | 水 | 80 | 100 | 15 | 普通攻击 |
| たたきつける | N | 80 | 75 | 20 | 普通攻击 |
| だつまき | D | 40 | 100 | 20 | 令对方胆怯 |
| ダブルニードル | 虫 | 25 | 100 | 20 | 连续 2 下攻击。令对方产生“中毒”状态 |
| ダマゴうみ | N | - | 100 | 10 | 回复自己最大 HP 值的一半 |
| タマゴばくだん | N | 100 | 75 | 10 | 普通攻击 |
| ダマシウチ | 恶 | 60 | - | 20 | 攻击必中对方 |
| タマナゲ | N | 15 | 85 | 20 | 2~5 下连续攻击 |
| ちいさくなる | N | - | - | 20 | 自己的回避率上升一级 |
| ちきゅうなげ | 斗 | - | 100 | 20 | 给予对方与自己 LEVEL 同样的伤害 |
| ちょうおんぱ | N | - | 55 | 20 | 令对方产生“混乱”状态 |
| つきのひかり | N | - | - | 5 | HP 回复(不同时间使用使用会有回复差距) |
| つつく | 飞 | 35 | 100 | 35 | 普通攻击 |
| つのでつく | N | 65 | 100 | 25 | 普通攻击 |
| つのとける | N | - | 30 | 5 | 一击令对方产生“濒死”状态 |
| つばさでうつ | 飞 | 60 | 100 | 35 | 普通攻击 |
| つるぎのまい | N | - | - | 30 | 自己的“攻击力”上升两级 |
| つるのムチ | 草 | 35 | 100 | 10 | 普通攻击 |
| テクスチャー | N | - | - | 30 | 自己的属性会变成自己修得技的其中一种属性 |
| テクスチャー2 | N | - | 100 | 30 | 自己的属性会变成对方刚刚使用技的属性 |
| テレポート | E | - | - | 20 | 强制终止与野生 POKEMON 战斗 |
| でんきショツク | 电 | 40 | 100 | 30 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| でんこうせっか | N | 40 | 100 | 30 | 必定先制攻击 |
| てんしのキッス | N | - | 75 | 10 | 令对方产生“混乱”状态 |
| でんじは | 电 | - | 100 | 20 | 令对方产生“混乱”状态 |
| でんじほう | 电 | 100 | 50 | 5 | 当技击中对方时,令对方必定产生“麻痹”状态 |
| どくガス | 毒 | - | 55 | 40 | 令对方产生“中毒”状态 |
| どくどく | 毒 | - | 85 | 10 | 令对方产生“中毒”状态(毒的伤害会每 TURN 增加) |
| どくのこな | 毒 | - | 75 | 35 | 令对方产生“中毒”状态 |
| どくばり | 毒 | 15 | 100 | 35 | 令对方产生“中毒”状态 |
| とげキヤノン | N | 20 | 100 | 15 | 2~5 下连续攻击 |
| とける | 毒 | - | - | 40 | 自己的“防御力”上升两级 |
| とつしん | N | 90 | 85 | 20 | 自己会承受给予对方的 1/4 伤害 |
| とびげり | 斗 | 70 | 95 | 25 | 当攻击落空时,自己受到其 1/8 的伤害 |

超攻略道场

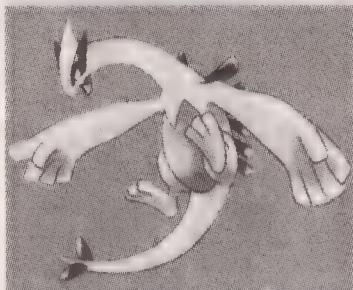
| | | | | | |
|---------|---|-----|-----|----|--|
| とびひざげり | 斗 | 85 | 90 | 20 | 当攻击落空时,自己受到其 1/8 的伤害 |
| トライアタック | N | 80 | 100 | 10 | 令对方产生“麻痹”、“火烫”、“冰封”的其中一种状态 |
| トリプルキック | 斗 | 10 | 90 | 10 | 3 下连续攻击,威力会随攻击次数而增加(10,20,30) |
| ドリルくちばし | 飞 | 80 | 100 | 20 | 普通攻击 |
| どろかけ | 地 | 20 | 100 | 10 | 令对方的命中率下降一级 |
| どろぼう | 恶 | 40 | 100 | 10 | 夺去野生 POKEMON 持有的道具 |
| ドわすれ | E | - | - | 20 | 自己的“名声”上升两级 |
| ナイトヘッド | G | - | 100 | 15 | 给予对方与自己 LEVEL 同样的伤害 |
| なきごえ | N | - | 100 | 40 | 令对方的“攻击力”下降一级 |
| なみのり | 水 | 95 | 100 | 15 | 普通攻击 |
| にどげり | 斗 | 30 | 100 | 30 | 2 下连续攻击 |
| にほんばれ | 炎 | - | - | 5 | 5TURN 之间,维持在晴天状态,令炎系攻击的威力上升 |
| にらみつける | N | - | 100 | 30 | 令对方的“防御力”下降一级 |
| ねごと | N | - | - | 10 | 自己产生“睡眠”状态时,随机使用手持的技 |
| ころがる | N | 40 | 100 | 20 | 战斗结束后,获得自己的 LEVEL x 攻击次数 x 2 的金钱 |
| こわいかお | 草 | - | 75 | 15 | 令对方产生“睡眠”状态 |
| サイケこうせん | E | - | - | 10 | 自己的 HP 完全回复,不过 2TURN 之间会产生“睡眠”状态 |
| コイコウエーブ | E | 50 | 100 | 25 | 令对方产生“混乱”状态 |
| サイコネシス | N | 85 | 100 | 15 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| さいみんじゅつ | ? | - | - | 10 | 自己的“敏感度”下降一级,但“攻击力”“防御力”上升一级 |
| じこあんじ | ? | - | - | 10 | 使用自己一半的 HP,等于对方每 TURN 的伤害 |
| じごくぐるま | 水 | 120 | 80 | 5 | 普通攻击 |
| じこさいせい | N | 150 | 90 | 5 | 使用该技后,下 TURN 不能行动 |
| じしん | 钢 | 70 | 90 | 25 | 令对方的“防御力”下降一级 |
| したでなめる | 斗 | 100 | 50 | 5 | 当技击中对方时,令对方必定产生“混乱”状态 |
| じたばた | N | - | 30 | 5 | 一击令对方产生“濒死”状态 |
| しつぽをふる | N | 55 | 100 | 30 | 普通攻击 |
| じばく | N | 40 | 100 | 35 | 普通攻击 |
| しびれごな | 草 | 55 | 95 | 25 | 使出会心一击 |
| しめつける | N | - | - | 40 | 剩下能力辅助的效果,与其它 POKEMON 交替 |
| シャドーホール | 草 | 70 | 100 | 20 | 在 2-3 下连续攻击后,自己产生“混乱”状态 |
| 10まんボルト | N | - | - | 40 | 没有事发生过 |
| しろいきり | 水 | 65 | 100 | 20 | 令对抗方的“敏捷度”下降一级 |
| しわれ | N | - | - | 10 | 使用自己最大 HP 的一半,令自己的“攻击力”上升至最大 |
| しんそく | E | - | - | 30 | 自己的“防御力”上升两级 |
| しんぴのまもり | E | - | - | 30 | 5TURN 之间,对方使用特殊攻击的伤害减半 |
| すいとる | N | 40 | 100 | 35 | 普通攻击 |
| スケッチ | N | 80 | 90 | 15 | 令对方胆怯 |
| ずつき | 炎 | 40 | 100 | 25 | 令对方产生“火烫”状态 |
| すてみタツクル | N | 70 | 100 | 10 | 令对方产生“混乱”状态 |
| すなあらし | N | - | 100 | 20 | 强制终止与野生 POKEMON 战斗,训练员战时强制对方替换 POKEMON |
| すなかけ | 恶 | 10 | 100 | 10 | 所看手上没有状态变化的 POKEMON 全部攻击 |
| ズボーク | 水 | 120 | 70 | 5 | 令对方产生“冰封”状态 |
| スピードスター | N | 65 | 100 | 20 | 令对方胆怯 |
| スプーンまげ | N | - | 70 | 20 | 令对方的命中率下降一级 |
| スモッグ | N | - | 90 | 15 | 如果攻击威力是 10,80,120 时,对方会回复 80 点 |
| せいちょう | 毒 | 65 | 100 | 20 | 令对方产生“中毒”状态 |
| せいなるほのち | 毒 | 90 | 100 | 20 | 令对方产生“中毒”状态 |
| ソーラービーム | N | - | 75 | 30 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| ソニックブーム | N | - | - | 10 | 变身成与对方同样的 POKEMON |
| そらをとぶ | N | - | 100 | 20 | 强制终止与野生 POKEMON 战斗,训练员战时强制对方替换 POKEMON |

超 攻 略 道 场

| | | | | | |
|---------|---|-----|-----|----|---|
| たいあたり | 地 | 25 | 80 | 10 | 2~5 下连续攻击 |
| だいばくはつ | 地 | 65 | 85 | 20 | 令对方胆怯 |
| だいもんじ | 地 | 50 | 90 | 15 | 2 下连续攻击 |
| たきのぼり | 炎 | 15 | 70 | 15 | 2~5 下追加伤害,期间对方不能逃脱 |
| たたきつける | 炎 | 75 | 100 | 15 | 令对方产生“火烫”状态 |
| たつまき | N | - | - | 5 | 战斗中双方都在 3TURN 后产生“濒死”状态 |
| ダブルニードル | N | 15 | 85 | 20 | 2~5 下追加伤害,期间对方不能逃脱 |
| タマゴうみ | 地 | - | - | 20 | 在对方训练员替换 POKEMON 时,给予对方伤害 |
| タマゴばくだん | 地 | - | 100 | 30 | 攻击威力是 10,30,50,70,90,110,150 的其中一个 |
| だましうち | 斗 | 40 | 100 | 30 | 必定先制攻击 |
| たまなげ | N | - | - | 10 | 增加该 TURN 被对方攻击时的耐力,连续使用会越用越失败 |
| ちいさくなる | N | - | - | 40 | 自己的“防御力”上升一级 |
| ちきゅうなげ | 斗 | 60 | 85 | 15 | 令对方胆怯 |
| ちょうおんぱ | N | - | - | 10 | 使用自己最大 HP 的 1/4 作替身之用, |
| つきのひかり | 斗 | - | - | 5 | 该 TURN 必定避过对手的攻击,连续使用会越用越失败 |
| つつく | 虫 | 14 | 85 | 20 | 2~5 下连续攻击 |
| つのでつく | 水 | 40 | 100 | 25 | 普通攻击 |
| つのドリル | N | 15 | 85 | 20 | 2~5 下连续攻击 |
| つばきでうつ | N | 18 | 80 | 15 | 2~5 下连续攻击 |
| つるぎのまい | G | - | - | 5 | 技使用后,自己“濒死”时,对方同样产生“濒死”状态 |
| つるのムチ | N | 40 | 100 | 40 | 必令对方的 HP 剩下 1 点 |
| テクスチャー | N | - | 100 | 40 | 对手的回避率回复至最初 |
| テクスチャー2 | N | - | 100 | 40 | 可以将普通和格斗属性的技挡下 |
| テレポート | E | - | 100 | 20 | 对主特殊攻击的伤害双倍奉还 |
| デンキショツク | E | 80 | 90 | 15 | 2TURN 后,对方才可攻击 |
| でんこうせっか | N | - | - | 10 | 回复自己 HP 最大值的一半 |
| てんしのキッス | 草 | 40 | 100 | 10 | 给对方伤害的一半,加进成为自己的 HP |
| でんじは | N | 120 | 75 | 5 | 普通攻击 |
| でんじほう | N | 80 | 85 | 20 | 普通攻击 |
| どくガス | 虫 | 120 | 85 | 10 | 普通攻击 |
| どくどく | N | - | 100 | 15 | 将使用中 POKEMON 的威力以及技的属性改变 |
| どくのこな | 钢 | 50 | 95 | 35 | 自己的“攻击力”上升一级 |
| どくげり | N | - | 100 | 15 | 对方 POKEMON 与自己 POKEMON 的性别不同时,令对方不能攻击 |
| とげキャノン | N | - | 100 | 10 | 对方在该 TURN 使用的技,会在该战斗中不断使用 |
| とける | N | - | 100 | 20 | 与 POKEMON 的亲密度越差,威力越大 |
| とっしん | 草 | - | 90 | 10 | 每 TURN,吸取对方的 HP |
| とびげり | N | - | - | 10 | 在所有技中随机使出其中一种 |
| とびひざけり | E | 100 | 100 | 15 | 对方产生“睡眠”状态时,自己回复给予对方伤害的一半 |
| トライアタック | 毒 | 40 | 100 | 30 | 令对方的“防御力”上升一级 |
| トリプルキック | E | - | - | 40 | 自己的“攻击力”上升一级 |
| ドリルくちばし | E | - | - | 20 | 5TURN 之内,对方物理攻击的伤害减半 |
| どろかけ | D | - | 100 | 10 | 给予对方固定为 40 点的伤害 |
| どろぼう | D | 60 | 100 | 20 | 令对方产生“麻痹”状态 |
| ドわすれ | 水 | 75 | 100 | 15 | 令对方产生“冰封”状态 |
| ナイトヘッド | 水 | 95 | 100 | 10 | 令对方产生“冰封”状态 |
| なきごえ | 虫 | 10 | 95 | 20 | 连续使用会令威力倍增(攻击落空会从零开始) |
| なみのり | N | 18 | 85 | 15 | 2~5 下连续攻击 |
| にどげり | N | 100 | 100 | 15 | 第 1TURN 留力,第 2TURN 才攻击,第 1TURN 自己的“防御力”上升一级 |
| にほんばれ | N | - | 100 | 5 | 下 1TURN,自己的攻击必中对方 |
| にらみつける | 草 | - | 85 | 40 | 令对方的“敏捷度”下降两级 |
| ねごと | N | 50 | 100 | 1 | 令对方不能使用所有技,而自己受到给予对方的 1/4 伤害 |

超攻略道场

游戏中两大传说 POKEMON



屋顶上的ホウホウ

这支传说之 Pokemon 返回了原本居住的地方スズのとう。在“金”版以 Lv. 40 出现,而“银”版则以 Lv. 70 出现,需要持有“にじいろのはね”。ホウホウ是属于炎和飞行系的 Pokemon,对水系 Pokemon 较弱。捕捉ホウホウ可以用 HYPER BALL“ハイパーボール”。

被称为银色ルギア

这支传说之 Pokemon 居住在うずまきじまの深处。他与ホウホウ刚好相反“银”版以 Lv. 70 出现,需要持有“きんいろのはね”。ルギア是属于超能力、飞行系、对电、岩系比较弱,尤其是新增的恶系。



最后之最强挑战资料一览

一代主人公使用的 Pokemon

| | |
|-------|-------------|
| ピカチュウ |Lv. 81 |
| エーフィ |Lv. 73 |
| カメックス |Lv. 77 |
| カビゴン |Lv. 75 |
| リザートン |Lv. 77 |
| フシギバナ |Lv. 77 |



タチバナ精灵场馆—マチス(电)

由于マチス会使用电系的 Pokemon,所以 SILVER 派出一些不怕电系攻击的地系 Pokemon, 如果加上使用“じしん”等技,其效果会更高。

マチス使用 Pokemon

| | |
|-------|-----------------|
| ライチュウ |Lv. 44 |
| マルマイン |Lv. 40 × 2 |
| エレブー |Lv. 46 |
| レアコイル |Lv. 40 |

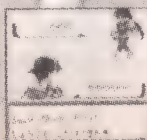


ヤマブキ精灵场馆—ナツメ(龙)

由于超能力系的天敌—恶系会在“金、银”版中出场,所以使用恶系的 Pokemon 时,会得到压倒性优势。

ナツメ使用 Pokemon

| | |
|-------|-------------|
| エーフィ |Lv. 46 |
| バリヤード |Lv. 46 |
| フーディン |Lv. 48 |

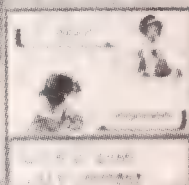


タマム精灵场馆—エリカ(草)

虽然炎、虫、飞行、毒等 Pokemon 对付草系时会得到优势,但相反地使用水、岩、地的 Pokemon 会被一击必杀的危险性。

エリカ使用 Pokemon

| | |
|-------|-------------|
| モンジャラ |Lv. 42 |
| キレイハナ |Lv. 46 |
| ワタツコ |Lv. 41 |
| ウツボット |Lv. 46 |



セキチク精灵场馆—アンズ(毒)

对付毒系最有效的 Pokemon,就是地和超能力系。不过要找到真正的アンズ,都并不是一件容易的事。

アンズ使用 Pokemon

| | |
|-------|-----------------|
| クロバット |Lv. 36 |
| マタドガス |Lv. 36 × 2 |
| モルフオン |Lv. 39 |
| アリアドズ |Lv. 33 |

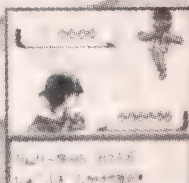


ハナダ精灵场馆—カスミ(水)

对付水系 Pokemon 最好的属性当然是电系的技。这个世界亦有例外的,而草系就是可以列入候补的属性。

カスミ使用 Pokemon

| | |
|-------|-------------|
| ゴルダック |Lv. 42 |
| ヌオー |Lv. 42 |
| ラプラス |Lv. 44 |
| スターミー |Lv. 47 |

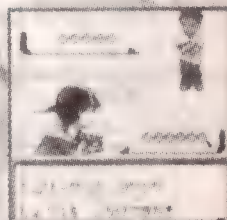


ニビ精灵场馆—タケシ(岩)

对付岩系 Pokemon 当然是草、水、冰系的最为有效。基本来说,最好就是看着对手的 Pokemon 而派出最适合的。

タケシ使用 Pokemon

| | |
|-------|-------------|
| ゴローン |Lv. 41 |
| サイホーン |Lv. 41 |
| オムスター |Lv. 42 |
| イワーク |Lv. 44 |
| カブトプス |Lv. 42 |



ふたご島精灵场馆—カツラ(炎)

对付炎系的 Pokemon 当然是水系的技,但其实地系的技亦都会对炎有效,而这些都是上级训练员需要知道的事。

カツラ使用 Pokemon

| | |
|-------|-------------|
| マグカルゴ |Lv. 45 |
| ブーバー |Lv. 45 |
| ギャロップ |Lv. 50 |



トキワ精灵场馆—グリーン(不定)

敌人使用的 Pokemon 是分散于不同的类型,而且以平衡性为基本,所以应该以主力的成员来决战。

超攻略道場

全部 MONSTER 各頂能力 TOP 30

| HP | | | 攻撃力 | | |
|----|-------|-----|-----|-------|-----|
| 順位 | ポケモン名 | 特性 | 順位 | ポケモン名 | 特性 |
| 1 | ハピナス | 255 | 1 | カイリユウ | 134 |
| 2 | ラッキー | 250 | | バンギラス | 134 |
| 3 | ソーナンス | 190 | 3 | カイリキー | 130 |
| 4 | カビゴン | 160 | | キングラー | 130 |
| 5 | プクリン | 140 | | サイドン | 130 |
| 6 | ラプラス | 130 | | ブースター | 130 |
| | シャワーズ | 130 | | ハッサム | 130 |
| 8 | ランターン | 125 | | リングマ | 130 |
| 9 | プリン | 115 | | ハウオウ | 130 |
| | エンテイ | 115 | 10 | カイロス | 125 |
| 11 | ミュウツー | 106 | | ギャラドス | 125 |
| | ルギア | 106 | | ヘラクロス | 125 |
| | ハウオウ | 106 | 13 | サワムラー | 120 |
| 14 | ベトベトン | 105 | | グランブル | 120 |
| | サイドン | 105 | | ドンファン | 120 |
| | ガルーラ | 105 | 16 | カブトプス | 115 |
| 17 | ミュウ | 100 | | エンテイ | 115 |
| | ヨルノズク | 100 | 18 | ウインディ | 110 |
| | マリリ | 100 | | ゴローニャ | 110 |
| | ノコッチ | 100 | | ドーリオリ | 110 |
| | イノムー | 100 | | ストライク | 110 |
| | スイクン | 100 | | カビゴン | 110 |
| | バンギラス | 100 | | ミュウツー | 110 |
| | セレビィ | 100 | 24 | オコリザル | 105 |
| 25 | ピクシー | 95 | | ウツボット | 105 |
| | ナッシー | 95 | | ベトベトン | 105 |
| | ギャラドス | 95 | | クラブ | 105 |
| | ヌオー | 95 | | エビワラー | 105 |
| | ブラッキー | 95 | | ブテラ | 105 |
| | ヤドキング | 95 | | オーダイル | 105 |

| 防御力 | | | 速度 | | |
|-----|-------|-----|----|-------|-----|
| 順位 | ポケモン名 | 特性 | 順位 | ポケモン名 | 特性 |
| 1 | ツボツボ | 230 | 1 | マルマイン | 140 |
| 2 | ハガネール | 200 | 2 | サンダース | 130 |
| 3 | バルシェン | 180 | | ブテラ | 130 |
| 4 | イワーク | 160 | | ミュウツー | 130 |
| 5 | フォレトス | 140 | | クロバット | 130 |
| | エアームド | 140 | 6 | ダグトリオ | 120 |
| 7 | ゴローニャ | 130 | | フーディン | 120 |
| | ルギア | 130 | 8 | ヘルシアン | 115 |
| 9 | オムスター | 125 | | スターミー | 115 |
| 10 | マタドガス | 120 | | ニューラ | 115 |
| | サイドン | 120 | | ライコウ | 115 |
| | マグカルゴ | 120 | 12 | ゲンガー | 110 |
| | ドンファン | 120 | | ケンタロス | 110 |
| 14 | ゴローン | 115 | | ワタッコ | 110 |

| | | | | | |
|----|-------|-----|----|-------|-----|
| | キングラー | 115 | | エーフィ | 110 |
| | モンジャラ | 115 | | ルギア | 110 |
| | ウソッキー | 115 | 17 | ユンゲラー | 105 |
| | スイクン | 115 | | ギャロップ | 105 |
| 19 | サンドパン | 110 | | ストライク | 105 |
| | ヤドラン | 110 | | エレザー | 105 |
| | ガラガラ | 110 | 21 | リザードン | 100 |
| | ブラッキー | 110 | | オニドリル | 100 |
| | バンギラス | 110 | | ライチュウ | 100 |
| 24 | カブトプス | 105 | | キュウコン | 100 |
| | ミルタンク | 105 | | ドククラゲ | 100 |
| | グライガー | 105 | | ドーリオリ | 100 |
| 27 | カメックス | 100 | | ビリリダマ | 100 |
| | イシツブテ | 100 | | サンダー | 100 |
| | シェルダー | 100 | | ミュウ | 100 |
| | カイロス | 100 | | バクフーン | 100 |

| 特殊攻撃力 | | | 特殊防御力 | | |
|-------|-------|-----|-------|-------|-----|
| 順位 | ポケモン名 | 特性 | 順位 | ポケモン名 | 特性 |
| 1 | ミュウツー | 154 | 1 | ツボツボ | 230 |
| 2 | フーディン | 135 | 2 | ルギア | 154 |
| 3 | ゲンガー | 130 | | ハウオウ | 154 |
| | エーフィ | 130 | 4 | マントイン | 140 |
| 5 | ナッシー | 125 | 5 | ハピナス | 135 |
| | サンダー | 125 | 6 | ブラッキー | 130 |
| | ファイヤー | 125 | 7 | フリーザー | 125 |
| | ユンゲラー | 120 | 8 | ドククラゲ | 120 |
| | レアコイル | 120 | | バリヤード | 120 |
| 10 | ゴースト | 115 | 10 | スリーパー | 115 |
| | ルージュラ | 115 | | スイクン | 115 |
| | オムスター | 115 | 12 | サワムラー | 110 |
| | デンリュウ | 115 | | エビワラー | 110 |
| | ライコウ | 115 | | ブースター | 110 |
| 15 | シャワーズ | 110 | | カビゴン | 110 |
| | サンダース | 110 | | レディアン | 110 |
| | ヘルガー | 110 | | ヤドキング | 110 |
| | ハウオウ | 110 | | カポエラー | 110 |
| 19 | リザードン | 109 | 19 | カメックス | 105 |
| | バクフーン | 109 | | ラッキー | 105 |
| 21 | ケーシー | 105 | | トゲチック | 105 |
| | キマワリ | 105 | 22 | フシギバナ | 100 |
| | オクタン | 105 | | キュウコン | 100 |
| | ポリゴン2 | 105 | | メノクラゲ | 100 |
| 25 | フシギバナ | 100 | | ベトベトン | 100 |
| | ラフレシア | 100 | | ギャラドス | 100 |
| | ウインディ | 100 | | カリユウ | 100 |
| | ウツボット | 100 | | ミュウ | 100 |
| | ヤドラン | 100 | | メガニウム | 100 |
| | モンジャラ | 100 | | キレイハナ | 100 |

超攻略道场



步木一章横须贺

小说攻略(下)

文: SQUEDGE

寒冷的早晨。一个念头和电光击中了我，我找出自己的存折。一看上面的数字却又不由得泄气了。现在我所有的钱，根本不够用作去香港的旅费。无奈之下只有到福原的房中与他商量。从他那里得知在卜板会有较为便宜的旅行社。他问我想去哪里，我告诉了他。

“香，香港？”他显得极为惊诧。

“是啊，蓝帝，好像去了香港。”

“这，这样……那稻妈妈会……”

“……试试说服她吧。”

我站起身来要去找稻妈妈，而福原也跟着站了起来：“一个人去是困难的，我也一起去。”

我走进了厨房，开口之际却又觉得有些为难“稻妈妈……有点事。”

“是的，请说吧。”她始终亲切的脸令我心底内疚潮生。“有点突然……我，想出去旅游。”我不敢抬头。

“啊，她很惊讶，‘真是没想到过。’”

“是的。”我一低头。

“想去哪里？”

“香港。”着急的阿福却抢先说了出来，一些凉气随着他的语音袭入我口中，“杀害先生的男人就在那里！稻妈妈，请给阿凉旅费吧！”

这个笨蛋……我转过身去，失望之中亦有一丝伤心，因为我料想到其后会发生的情况。

“想干什么！阿凉！”稻妈妈的喝声如大石击落在我心潭，溅起的是黑黑的潭水。“你这样不动脑子的，没有资格继承芭月家……”

这是干吗！稻妈妈！

“我不想听你说什么。”稻妈妈满脸伤心地离开。

“那，那个……”阿福全然是一副焦急的样子。

“阿福！”我哑了一声，胸中的滞闷无以宣泄。

“噢，是。”憨直的阿福也有些情绪。

“我不能自己决定怎样做吗……”

心中藏着一团阴影出了家门。经过樱之丘公园时见到了山岸，我将凤凰镜拿出来给他看。

“真是珍贵的石镜呀。”

“它被称作凤凰镜。”

“果然……雕着凤凰的样子。”

“这面镜子上有什么含义吗？”

“嗯……凤凰是传说中的瑞鸟……有些不吉的预感……”

“不吉？”

“在中国，隐藏着代表吉凶意义的宝物非常多，有些更具有阴阳之秘。”

“阴阳之秘？”

“认真说来，和你父亲一开始的无业生涯有些关系吧……不过大体上没有什么作用，我只能这样说了。”

向山岸道谢后，我到卜板打听旅行社的事。在这里有两家旅行社：“世界旅行社”和“亚洲旅行社”，“世界”价格偏高，而听路人说“亚洲”的名声又有些不太好，不过对我而言，能尽快找到去香港的途径才是我唯一想做的。我走进“亚洲旅行社”，女店员显得异常冷淡。我从他们旅游节目单上看到去香港的价格是17万日元，即便是优惠价，也要158000。我暗自咋舌，带着可望而不可及的节目单回到家中。

“去香港，真贵呀……”我向阿福叹道。

“请稍等。”阿福作了个手挚，一脸认真的样子，在我尚处于疑惑时，他却将他书桌上的储蓄罐捧了来“阿凉，给。”

“怎么，这个……”我有些惊愕。

“我攒下来的钱，阿凉拿去用吧。”

“阿福……”我看着憨憨的阿福和他手中同样憨憨的小猪，纵有话说，不知该如何说。

“我没有什么用，所以拿去……”我呆然接下笑容可掬的小猪“不用顾忌！打破它吧！”

我注视着阿福清澈的目光，在他的鼓励之下用力地摔破了这包裹着手足一般感情的储蓄罐。阿福欣慰地数了一下，总共有3万9千多，加上我原本有的3万多，仍然相差很远。

“对了！花店阿依达！”

“花店阿依达……是原崎吧。”

“是啊，她不是经常去海外旅行吗，应该会知道些什么吧！”

我点点头，到卜板找到原崎。

“原崎去加拿大的时候总是坐飞机吧？”

“是啊，一般都是这样，怎么了？”

“在找着能少花些钱去海外旅行的方法。”

“芭月有去吗？干算是多少？”

“差不多7万吧。”

“7万元……去哪里呢？”

“打算去香港。”

“香港……旅行吧。倒不算太困难，不过，坐船去怎么样？”

“坐船……”

“和妈妈去加拿大时总是坐船去的。我比较害怕坐飞机……啊，这可是个秘密。坐船的话，一般票价会便宜一些吧。”

“明白了，多谢。”

我兴冲冲地跑到亚洲旅行社，仍然是那个专注于化妆，服务态度冷淡的女店员。我向她去香港的船票，她掏出一张价目表，69000元的价格跳入我的眼中。

“就是这个，我想尽快成行。”心跳声在胸膛中无主勃动，仿佛有意外之喜袭来一般。

“马上就走！不过，不交钱是没法办手续的哟。”

我立刻拿出钱给了她，但随后却不见动静。“那么，船票……”

“知道了。这样吧，3、4小时后再来吧……”

接下来就是等待的时间了。我在街上闲逛着，不安如虫蚁在血脉中来加转动。无意间走到了古董屋，大石先生坐在那里。

“是芭月先生的孩子吧。”大石仍然记得我。

“有事情想请教。”

“问我所知道的，是前几天刀鐔的事吧？”

“不，是这个。”我拿出凤凰镜。

“噢，这倒要鉴赏一下。”他端详着镜子。“刻着凤凰的石镜。以前，在中国用石造的镜子，我也看到过的。”

“那么，知道些什么吗？”

“嗯，这是用除了桂林附近以外其他地方没有的贵重的石材所造的。”

“贵重的石材？”

“是从书上读来的知识……当时皇帝下了旨意，令桂林的工匠雕下神兽……”

超攻略道场

“神兽?”

“这面石镜之上的凤凰,就是神兽。我知道的只有这么多。但是我想这面凤凰镜会是有关某种因缘吧。”

虽然问了两人,但对于这面镜子的作用,我依然还是不甚清晰。带着它我又去了陶器店问秀玉先生。

“……真是珍稀的石镜呀。”

“叫作风凰镜。”

“凤凰……在中国受到崇拜的,传说中的瑞鸟……守卫着空中上帝的神兽。”

“神兽……”

“在神兽中,其他的还有龙。”

“龙……”

“所谓上帝,在中国是指北极星的所在。喏,看哪里……”

我抬头看去:“是中国古代的石像画吧?”

“这是汉代的北斗七星图。在月明之后,向着星星祈愿……”

我望着那幅石画,浩瀚星空的幻境分开现实云雾而来。仿佛可以看见,一个神秘的少女合起双手,向着无语星辰,落满了一脸的光寒和诚挚。我却好似湖中浮萍,轻轻荡漾在幻境其中,自失而不可抑。

“以不动的北极星为中心,绕天一周的北斗七星在中国与北极星一样受到尊敬。”秀玉的话又将我拉了回来,“长久以来,汇集了无数民众的人气,在中国像拜星这样的美丽传说还有许多。凤凰也是其中一种。”

“是这样。”我带着对幻境陌野余烟一般的留恋告别了秀玉先生,看看时间差不多了,便再去亚州旅行社。

那女店员也已不在,换而是一个颇有些流气的男人坐在那里。

“是芭月,来取般票。”

“什么?没听说过呀。”他一脸狡猾。

我双手拍在柜台上盯着他:“去香港的船票,已经交了钱了。”

“给谁的?”

“一个女的。”

“女的?不知道。”

“什么意思?你们是骗子吗?”一脸怒气直冲而上。

“你不要胡说……知道这是什么地方吗。”

“嗯,兄弟。这种态度可不太好。”两个家伙走到我身后威胁着,其中一人还用手扳着我的头领。我不想跟他们多作废话,转身将两个家伙打倒。

“……好好想想,已经给过钱了吧。”

“是,是的,正为您准备着呢。”那男人见帮手被我打倒,立刻显得非常害怕。

“为什么不守信用……”我提起了那人的衣领,看着他扭曲卑污的脸,让人直泛恶心。

“那个,那个,请您等到明天,就能拿到。”

“不要再让我白等。”

“是,是!明天一定跟您联络!”

我呼了一口气,走了出来。欺软怕硬,永远都是生物的本能。为了生存不计手段,也通常是人类本性之中高于动物的显现之一。

回到家里,阿福却说原崎来过,并送了花来。我感到颇为意外,走到佛堂,看见父亲灵位边上的那一束花,我,无话可说。

“这花是原崎小姐特意送来的。”稻妈妈在身后说道。

“原崎吗……”

“她还记得主人喜欢什么样的花……真是有个有礼的小姐……”

我听着稻妈妈的话,何尝听不出她话中掩藏不住的盛赞之意,何尝不知道原崎是个让人喜爱的好女孩,只是,面对着自己将要走的幽暗小径而言,是只能够踽踽独行的,而让想要靠近的足音隔绝在荆棘丛之外。或许,默默地听着,这样子就已经够了吧。

除此,别无我可以做的。

这个晚上,依然有梦境侵扰我。

漫天的雪花,无名的少女,在她无语之中仿佛有无数陌生的声息涌来,又依佛一切都静寂无声,只是让雪飘扬下去,而少女,转过来,转过来……

12月15日

一早走出房门便见到阿福在接听一个电话。好像就是亚州旅行社打来的,我赶紧接过去一听。却是他们要我在中午12点去下板的游戏中心取票。

“阿凉,这电话是?”

“票子,去香港的!”

“啊……是,是的……”

当时的我全然被兴奋占据,不能,也根本没有去分辨阿福的语气,就像将稻妈妈的关心放置在一边那样。

从早晨到中午这段时间,每一个钟点似乎都合着我的心律,到了12:00后,我慢慢走入了游戏中心。

出人意料的是,这里竟然空无一人,根本见不到亚州旅行社的人,只有街机显示屏在闪着亮光。我仿佛听到它们冰冷的讪笑。

一阵凉风夹着诡异的笑声扑到我的背上,让我觉得像是半夜掉入冰窟。用劲抖开,那人也一跃跳离,却正是那个在第八仓库里出现的怪人。

“香港。船票。在这里。”他怪笑着说道。我冲上前去抢,却又被他闪开,“但是你,去不了香港。”他竟然将船票撕碎,随后吞入口中,得意地笑着。

船票碎裂的声响在我耳中显得无比巨大,像是建筑工地的脚手架突然散开,轰然落下无数的钢管。跟在其后,便是屈辱一般的热浪漫上脸颊。我拉了拉衣领,觉得喉间似被怒火烧干。

“蓝帝的同伴!我几乎是从牙缝挤出这几个字。”

“我?蓝帝的?咋咋咋,很害怕吧!”

“那么,你想干吗?”

“你知道朱元达吧。这个情报,我们已经得到蓝帝大人非常讨厌朱元达,对我来讲也是一样。”

“你一定知道蓝帝在哪……蓝帝究竟是什么人!”

“咋咋,只要比我强就告诉你!”怪人双脚向我弹踢而来,我避开,那人落在地上。冷笑向我挑战。

怪人的身法异常轻灵飘忽,对他来去如电的攻势我用防御技来化开。正当他跃在空中之时又能用里门顶肘等中段攻击技击落他。经过了一番艰苦的交手,我终于打倒了他。但当我逼问他时,他却一跃逃去,我欲追不及,心中的郁闷无以名状。

这时我发现在一角还躺着游戏中心的老板,我扶起他,他说亚州旅行社的吉米也是这怪人的同伙。我一听之下立刻跑去亚州旅行社。

等我一到那儿,却没想到正关着门,我用力地敲门,一个形容猥琐的男人应声出来,却正是那骗子吉米。

“究竟是什么意思?”我抓住他的手腕,却又被他推开,并且在街上跑了起来。我用最高的速度追他,但路上也有许多行人和其他的障碍。一直路到游戏中心前,这个家伙才因为一辆开出的气车拦路而摔倒在地上。

“对不起,票子已经好了。”我用力抓住他的衣领,几乎可以听见自己手指间发出的“格格”声,“对,对不起……”

卑污的人格在穷途之时总是用可怜来加重人们对它的鄙夷,我将他带回亚州旅行社,他仍是不断求饶。

“对不起!我的店员卷钱逃跑了。请原谅我吧,我还有妻儿孩子呢。”

“知道就好,还不给票子。”

“那,那个,这里有一张到菲律宾的票子。”我一把将其拍落,“正准备连夜逃跑,因为我们已经要倒闭了。所以,没有地方能拿到票子。”

超攻略道场

我揪住他，他的哀叫声几乎像哭嚎一样。

“那个人是谁？”我喝问他。

“我也不太清楚。”我手上一用劲，“不过，好像是疯狂天使的同伴。”

“说，他在哪里。”

“不能说……会被他们杀了的……”

“快说！”

“真，真不知道。不过，他们作为港口的工人是与外界间隔开的，只要在港口工作就会碰上他们。”

“什么意思？”

“新进的工人一定会被他们找上的。”

“港口……”我放开了他，思索着走出。

回到家中，阿福正等着我，并询问今天一天的情况。

“要去香港没有这么简单。”我颓然说出这句话，一天以来的兴奋、怒气全都下沉至心底，复仇也好寻觅也好，不管哪一条路都是迂回曲折，难免磕磕碰碰。

“是吗……”阿福显得也有些黯然。“真对不起，一点忙都帮不上。”

“……好了，阿福。只要有这样的关心就很足够了。”

“阿凉……”

我们对望着，彼此都可听见心中清泉的回应。

这晚的梦中，那神秘少女坐于圆月之下，皎洁明亮的月光溶化着一个不知名的传奇，而月上的阴影，从来，没有消失过。

12月16日

又一次地来到港口，去第八仓库，陈夫人不在，贵章却站于幽暗灯光下，沉峻异常。我偶然想起在道场中找到的一卷图轴，便拿给贵章看。（在这之前亦可去第八仓库找贵章，可得钥匙）

“图卷……也是用汉字的……”

“难道，这图卷是父亲从哪得来的？”

贵章没有理我，照着上面的字念了起来：虎吻虎吻，森林之王，勇者之月；迅如疾雷，烈吼震地；牙张力极，直逼凉山，屹屹而踞，威不可侵；百兽之王，骁悍无双……这是一种歌诀……为了保证秘传，所以将招式秘决变作歌的形式，实际要通过老师的口传才能理解歌诀的真意。”

“明白了，不过，带着这个……”

“带着它，别损坏了。到哪一天遇上写下歌诀的老师就能了解了。”

向贵章道谢后，我在港口之中到处打听看港口工作的方法，但一般人都说人员已满，并不是那么容易。中午时分往港口深处走时一个过路人见到我停了下来，却是那个三桥五郎。

“嗨，看起来不太好呀。如果有什么烦恼，我会带给你力量的。”他显得与我非常熟络。

“没什么。”我不耐的推开他。

“我对港口的情况可是很熟的。”

“噢？”我停下脚步。”

“不管是什么都问我吧。”他将手一摊，仿佛无所不晓的样子。

“那么怎样才能港口工作？”

“不过，我倒是不想坐船。刚才有些喝醉了。”我见他一副不甚正经的样子，准备离开却又被他拉住，“稍，稍等。别着急嘛。搬运船上货物的工作的管理人，谁都认识。不过，方便之门只对阿凉一人开放！”

我看他指手划脚，实是非常滑稽；“能帮我吗？”

“那么，明天中午12点，”三桥又变得一脸认真。“请到第一仓库的蓝色大门前来。”

与他约好了以后，我仔细想想又觉非常好笑，那样一个不务正业的家伙竟然能够给我找来工作？又或者，我走的这条路上总得踩过别人的帮助，方才能一步一步地接近那不可预料的未来吗？孤且听他的吧，看看明天如何。

12月17日

无雨之晨显得异常明晰。经过神社时却看到阿惠站在那里，不知为什么而焦虑着。

“呀，在那么高。”我抬头一看，却是那只小猫正蹲在神龛顶上：“刚才还一直找不到呢。”

“不用担心，猫喜欢呆在高的地方。”

“是吗……啊！”在阿惠的惊呼中小猫跳了下来“真让人害怕。”

“好像脚已经好了，不用再担心了，阿惠。”我听见身后有人走来，转身一看，“原崎……”

她见到我也有些惊讶，但随即便恢复了平静：“我带来了药……是……担心那只小家伙。”她将药递来，我却有些发呆，不知道去接。

“望姐姐。”还好有阿惠打破了我的尴尬，“脚已经好了哟。”

“是吗，这样就放心了。嗯，看来是用不着药了……那么，我就去店里帮忙了。”她转身离开。日后当我身处异国他乡，偶而回想起原崎平常的话，只觉在淡淡中自有一股咀嚼不尽的深味。

我按照约好的时间到港口的第1仓库门前。

“阿凉！”三桥又用他那如一的喧哗方式出现，“工作，送来了在这个港的五郎，拼着自己的命得到了工作！”

“说什么呢。是我找到的工作。”打断三桥话的人却是麻衣。

“闭嘴，女人就别说话！”三桥粗暴的态度反而显出他们关系的不寻常。

“麻衣……”

“不会吧，你们这样熟悉。”

“要依靠五郎这个笨蛋，最多不过是送送便当。”麻衣不理睬三桥，“还是我找到了工地的监督。”

“大叔，拜托了，好不好嘛”三桥扭动着腰，学着麻衣。麻衣举拳要打，三桥立即蹲下举手投降。

“那么，去哪里找呢？”

“下午2点前去亚尔法贸易事务所……”

“奥田先生，是约好的……”麻衣抢在三桥前面。

我向他们道了谢，看着他们一边争吵一边离开，不自觉地在地面凝起了一个微笑。

沿着港岸线，便可以找到他们的事务所，进门之后可见到一个戴着安全帽的大伯，我说清来意，他便很快地对我说明工作性质，我们一边走一边说着。

“有开铲车的经验吗？”

“没有……”

这倒有些难办，如果弄坏货物是要被扣钱的。嘿，麦克！来一下。”

“OK, BOSS”

“那么，你以后就听麦克的吧。”麦克，教这个小伙子怎么开铲车。”

我向这个叫麦克的黑人介绍过自己后，便在他的指导下学起了开铲车，这样的机械操作起来还是比较方便的。只要注意好前后进退以及车轮左右的控制就可以了，按照指定的仓库将货物箱运去便是我此后每天的工作。

经过了一个下午的练习后，我到监督那里拿到了今天的工钱，并且得知只要完成当天指标以上的任务，就能获得加薪。从事务所出来后，又见到麦克。

“明天早晨最好九点就来。”

“是，明白。”

“工作前有点事要干。”

“工作开始前……噢，是了。”

“反正明天来了就知道了，别迟到呀。”

就这样，我竟然不怎么费力地找到了工作，但是他们口中的“疯狂天使”，又在哪里？麦克所指的“工作前要干的事”又是什么呢？腥淡的海风吹来的，仍然是迷茫，港口叮叮咚咚的声响，在

超攻略道场

有序中包藏着暗地里的混乱。

往外走时看见了三桥，我叫住他。

“你知道疯狂天使在哪吗……”

“不要那么大声！”三桥显得非常惊悚，“在这里这个词是禁向。这个……不能说的。阿凉你在调查什么我不知道……不过最好别去找了。”

“疯狂天使到底是？”

“快别出声了，有藏着的眼睛看着呢。就这样，我走了。”

三桥莫明奇妙的紧张让我浑然不解，莫非这“疯狂天使真的这样恐怖，或者是万分的邪恶霸道？但不管怎样，我都要找到它。

汤姆仍在那里卖着饮料，我也问他有关疯狂天使的事。

“港口的工人有很多都被他们打伤。”他脸上是同样的嫌恶。

“有这样坏的家伙？”

“非常地疯狂。”

我思索着往前走，要走到亚尔法贸易事务所的大仓库时，两个骑着摩托车的人围起了一个急于想逃走的人，却就是那个衣服破烂的老爷爷。

“住手！”见到这种情况我当然要上前拦阻。“不准欺负弱者！”

“哼，想打抱不平吗？哪来好，就来做一场游戏吧。哼，和我们比一比摩托。”

“摩托？”

“赛车，不懂吗？只要胜过我们两次，就把这个人失望了。”

暴走族的挑衅我也不畏惧，以抛起的可乐罐为号，一到落到地面就立刻发动，一路躲过那家伙的干扰，直将车横把停在终点前。赢下了这场飙车之后，那老人也已离开，不知所踪。

夜，已将海风压得很低，该回家休息了。

12月18日

将近9:00来到港口，终于知道这所谓“工作前要干的事”是什么了。这里有个不成文的规定，就是负责搬运货物的铲车工经常要做铲车比赛，借此来加强操作铲车的熟练度和对港口地形的熟悉。通过3周的竞速，能跟据自己的名次来得到相应的小奖品。比赛结束后，麦克就会发下今天的任务牌，上面画着路线和指标，但只要熟悉地形，也能找到更近的路线。

午休时经过一堆集装箱边，却看到有两人踢走了麦克的饭盒。

“喂，你是陈的手下吗？”

“……什么陈，不知道。”

“你是欠揍吧！”一人抬腿欲踢，我在他脚后跟一绊使他摔倒。

“干什么，小子！是想尝尝疼痛吗！”

世事的法则就是用拳脚来说话吧。这两人比之以往的对头多少要强一些，但只要注意防御和不让他们夹击，一样地能将他们击倒。

“记，记着！”两人咬牙跑开。

“THANK YOU，凉。”

“那家伙是‘疯狂天使’的人吧，干吗找上你？”

“他们错把我当成他们敌对的手下了，好像都一个姓陈的有仇，不过我一点都不知道。”

陈大人和疯狂天使……他们中间必然有一番较深的仇怨吧，起因是什么不得而知，但想来大抵是些势力利益的相争吧。

我打过电话后去第8仓库找贵章。

“疯狂天使的事可以去问这一带的船员，不过，最好还是收手吧，太危险了。”

我得不到什么答案，也到了下午的上工时间了。工作了一两个小时后，18仓库里却有几个外国人在那里等着。

“嗨，BOY！忙着在工作呀。”他们带笑的脸上一脸狞恶。

“想怎么样……？”

“没有问过我们是不行的。新来的人一定要问候，港口的规矩懂吗？”

“什么意思？”

“MONEY呀，MONEY。BOY，快交出来。”

“你们是疯狂天使？”

“最好不要说不，不交出钱，就让你尝尝拳头。”

我一把拍落那外国人的手：“没有。”

“嗨，YOU，那么剩下的只有后悔了。”三人往后退开几步，

“COME ON！BOY！”

他们的拳头似乎并没有口头上那么硬，片刻之后剩下的只有逃跑，我无法追上，看来轻功尚属不错。

放工后去事务所领完工钱，在门口又是三桥呼唤而来。

“阿凉，辛苦了。”

“你对港口的情况，知道得很详细吧。”

“当然——然！”三桥脸上闪着光亮，“从骇人听闻的大事到每一个活动对港口无所不知无所不晓的五郎！”

那么，知道疯狂天使的事吗？”

“那个，我，”他的脸上立刻就变了，像是画满油彩的墙被突然泼了一大盆黑汁。“有一点事……”

我拉住了他，他却另有花样：“早晨吃的东西不太好……肚子有些不舒服……”低下身体，想偷偷地溜过去，我一摇头，回来吧。

逃不了的三桥只能看了看四周，在我边上压低声音：“不要再像刚才那样说得这么大声了。谁要在口中无故吐露这个名字，会被沉到海里去的。”

三桥的语焉不详无法给我直接的答案，但对于这“疯狂天使”在我心中的厌恶与日俱增，我一边想一边走，猛然一停步，躲开一人的偷袭，却又是贵章。

“态度总不够友善呀，你这个家伙。”

“有什么事吗？对于这帮派掌门的公子，也一直捉摸不透。”

“是来教你技艺的。”

“技艺？威震关照了。”

“对蓝帝而言你是如同骨鲠在喉。”

“闭嘴，这不需要你多关心。”

“……这样就行了。不过，对于别人的好意，最好还是接受。不然怎么办，独来独往？别那么固执……好了，先教你技巧的型，看好了，后退一步，重心后移……”一脚横扫，气势逼人。“这就是燕旋降脚，最开始转动身体，接着同时踢脚。”

我照着贵章所教学会了这招脚技。

“开始就这样了，教你这招燕旋降脚的用法。在一瞬间诱敌深入。”

“这就是先攻吧，希望能彻底毙死。”

这样说来不难，不过现在还是要好好掌握好型剩下的就是你自己的修炼了。

夜已落下，我们一前一后地站在海岸线边上，听凭深冬的海风猎猎袭人。

“你……准备怎样去香港？要知道去的话可能会送命的。”

“即便是这样，我也要。”我不假思索地说出这句知。

隔着海，一些零落的灯光散的海面之上，闪烁着微弱的光，却从来不肯熄灭。

贵章过了半晌，方才开口：“我和你……是一样的处境。”他说罢便转身离去，那被灰暗天色包围住的背影，不紧不慢地跳跃着仿佛，也是天在阴云的一部组成。

“莫非……？”

“所以我也必须得……”

“是这样……”

“这就是答案。”

我独自前行，像是追着地上自己的影子，无限接近，但路途，又似永无尽头。

“等一等”

我愕然转头，那老爷爷背负着双手意态轻松地走来。“又怎么

超政略道场

了,在这种地方……?”

“为了感谢你的帮助,所以想送你些东西。不过,用嘴说不明白,这样吧,朝我打一拳。”

“我……向老爷爷?”我有些不太相信自己的耳朵。

“多说什么,快来吧。”

我讶然一伸拳,伸到他面前。

“怎么,这个突击芭月流的空击只有这种程度?”

“怎么,会知道芭月流……?”我心底甚是惊异。

“知道知道,便出全力吧。”

“那么,我认真了。”我接连几下突拳,但都被他躲过。“不可能,我的突击……”

我全力挥出,再也不顾面前是一个体衰力弱的老朽,一气急进。但眼前一闪,我脚底一个跑踉,险此摔倒。

“在实战中,一般都乘机袭击后脑的要害。”

“老爷爷你究竟……”我甚为惊骇,没有想到到处都隐藏着高人,武道一途永无止境。

“攻击是武术的一个部分,但战术性的防御也是武术的一部分。我的师父把这一招称作影身。现在教给你。”

“影身……”

“先让我看一下芭月流的体势。”我摆下架位。“嗯,很不错,然后就看一下我的。首先,前进一点,踏前的同时——闪避与摔投一气使出,在对手背后时用手刀击中其脑部就可以了。关键在于前移重心的把握,前进一步的同时便出摔投。”

我练习了几次,将这招学会。

“多好的骨子呀,对于型再加深理解吧。”

“多谢指导。”

“嗯,坚持每日练习才可做到精进。如果有缘的话,还会见面的。”

“……怎么会知道芭月流的?”我在老爷爷将要离开时问道。

“武术家间都听说过芭月的名字,成为宗师的芭月当然受人注目,是年轻而了不起的人物。”

“父亲……”从他活中可感到父亲以前所受的尊敬,不光光是武功,更因武德吧。不过,现在,一代宗师又在何方呢?但是,老爷爷为什么不在那个时候使用这招呢?”

“对于没有必要的战斗,逃跑就可称之为胜利。如果想避开人眼,可以去第4仓库练习,我就经常借用那里。做好每天坚持不懈的练习吧。”老爷爷拍拍我肩膀,离开。他那些活是以引起我的深思,武学也像是一采长河,留意平凡生活之中,也能够找到其源在一朵。

凤凰镜,挟着茫茫雪点翻转在我梦中,命运和因缘的曲线,在陌野漫延……

12月10日

依然是工作前的竞赛,依然是搬运货物到指定的仓库。午休时和麦克他们一块坐着吃饭,云影海山,铁船汽笛,如果习惯这样的生活规律,恐怕很容易会忘记一些事情吧。随意散步之时又看到身怀绝技的老人,而此刻看来,衣服破烂,形容贫寒分明与身怀绝技的高人没有太大关系。我顺便向他问起疯狂天使。

“与中国庞大组织有联系,在横须贺称霸。”

“和中国的组织……”

在这个港,大多数人都仰仗他们鼻息,基本上不容许别人干涉。”

“有关他们的还有其他吗?”

“还是不要说穿的好,如果发生意外,剩下的家人该怎么办?”

“不……不过,我……”

“再这样下去会惹祸的。我所能劝告的只有这些好自为知吧。”

从三桥到汤姆,从贵章到老人,不管是谁都把这“疯狂天使”视作恶魔一般的唯恐避之不及。但越是这样倒反而越是激起了我胸中的斗志,我誓与其周旋到底!

下午干活时,又有几个外国人拉住铲车。

“嗨,学生仔。”

“你们……”我语气异常冰冷。

“YOU,在这种地方干什么?乱动这个铲车,小孩他会很 DANGEROUS 的”

“让开。”

“让我们受伤的话,你没有好下场。”

另一个竟然跳上了货物箱。“噢,多好的 TAXI,请把我送到家吧。”

“那坐稳了。”我冷哼一声,开着铲车进了仓库,果然是有几个人不怀好意地等着我。“可以滚了!”

“玩笑开错了……学生仔!”那人跳下,仓库门同时也关上。

“你们打算怎样!”我下了车。

“IT'S SHOW TIME.”

因为对疯狂天使的厌恶逐渐加深,我下手也重了一些,片刻之内便将他们全部打倒在地,我提起其中一个家伙。

“H, HELP ME……”

我提着他:“疯狂天使在哪?”

“他,他们在第17仓库内部……”

“第十七仓库……”

“是真的吗!”

“如果怀疑的话,可以自己去查看呀。”

我扔开这个人渣,往港口深处而去。快到17仓库时又着到麦克在被人殴打。

“住手!”

那几个家伙倒过身来“又是你:今天手特别痒。”

多说已经没用,对于这伙只会用拳脚说话的家伙,就用拳脚来和他们交谈。打散了他们之后,我蹲下看麦克。

“没关系吧?麦克……”

“阿凉,没事,像这样子不会有问题的……嗯!”他勉强站起,又险些摔倒,我急忙扶住他。

“小心!”

“麦克在找着弟弟。我还有一个兄弟,和凉同样年纪,但现在好像是疯狂天使当中,希望不会在海底吧……”

“麦克的弟弟被疯狂天使……!”

“是阿,因为吐露出重要的情报而冒犯了他们。”

“所以,那些人……”

“不过,我调查到无故失踪的不只1个人。”

“就这样吧……”我不想听下去,不忍,也害怕过多的怒火冲昏了自己头脑。

失踪的人把情报交给了弟弟……是这样的,凉。弟弟的情报是,他们与中国黑帮间有交易。”

中国黑帮……“我看看阴云之下的海港,似可听到海风呼啸之声。是黄尤门吧……蓝希……他还在港口!”

我走到第17仓库内侧,久别那扇紧闭的铁门上画着一个张扬的标志,底下的英文却正是“疯狂天使”。紧闭的铁门阻挡了我的路途,虽然看起来无比坚固,但在前路上的障碍,一定要将之撞破!

往处走时又遇上了老人,他教我“影身”的应用技巧,即在闪避与摔投之后,借着身軀的回转施予手刀,在这位老爷爷身上,我实是受益匪浅。

回家路上经过原崎的花店,她说已经很久没有接到妈妈的电话,有些想念,我随口应答,但有种奇怪的预感,不知它是什么,更无从分辨。

12月20日

中午依旧在那里吃完午饭后,正在思索着接下来的行动,却有人叫我。

“希望一块合张影吧。”田崎绘梨拿着一台立拍立现的照相机,和原崎一块来到这里。不容我多说,她就让原崎站到我边上。

超攻略道场

“很好很好，再靠近一些。2人一块。看着这里，笑一笑，很好。”

拍完之后这个绘梨又让我挑选一张，我随意拿了一张。

“好，这张是芭月的，这张给望，要保管好呀。”

我看着她风风火火地离开，拿着手中的相片，感到甚是奇怪。“干什么，这家伙……”

“我……要去加拿大了。”原崎向我说道，“思考过很多，不过……”

“明白了。考虑过许多，但还是这样决定了。”

“芭月君，不要打断我。”

“是，知道。”我总是有些回避她的眼光。

“芭月君也一定，要保管好这个呀……”她捏着照片，似乎有些用力。

“知道了。”

“再见了，芭月君。”

虽然不很明显，但原崎的离开却让我有一种淡淡的失落感，我明白它从何而来，但对于此，也只能将叹息留在心中。

这一天没有得到什么明显的线索，只是根据别人所说在19:00左右走到食堂。正在疑惑没有什么人时，却有摩托的灯照住了我，是再一次想报仇的恰理。

“这家伙就是总找我们麻烦的拦路犬。”

“对付野狗，就早点赶走它！”

“受死吧，小子！”

我接连闪开两辆摩托车，看准机会踢倒一人，跨上他的摩托便去追恰理。一路飞驰到17仓库的附近，恰理停了下来。

“够了，你本领不小呀……不过很可惜……”

“什么意思！”

“在这个港，想活着的人都必须靠疯狂天使，至于你，就沉到海底去吧。”

我调整好位置，依次将五个家伙打倒，然后便轮到穷凶极恶的恰理。我把他撂倒在地，抓着他：“疯狂天使和蚩尤门是什么关系？”

“不，不知道。”见他仍在嘴硬，我举起了拳头。“等，稍等！……蚩尤门是什么确实不知道。不过，最近，会有中国组织的大人物要回去……”

“大人物！？”

“是，那人已经准备也了由母船运来的快艇。”

“那家伙的名称是！”

“求，求你了……我不能说出的……不行……”

我不愿多理这家伙，以这几天发生的事看来，我和疯狂天使都在缩短着距离，相信总有揭开真相的这一天。

圆圆的龙镜之前站着那个叫蓝帝的中国男人，

那冷酷的眼神和始终傲然锁定的气势，纵使我在梦中发出怎样的无声呼喊，都难以靠近一步。

12月31日

如同我所预料的一般，疯狂天使是绝不肯善罢甘休的。下午工作时看见三桥痛苦地躺在地上，我扶起他。

“正在走着路时……那个船员……”

“嗨，学生仔！COME ON！”那外国人史密斯朝我招呼了一声，便跑了起来。我追他一直到一间仓库中，对于那样的阵仗我已经见惯不怪了。

“你们打算干什么！？”

“不知道吧……”一人拦住我衣领，我顺手将他摔翻在地，然后又几下击打，依次教训了那帮家伙。

“你们再对五郎……！”话至一半，却看见其中一人躺在地上得意地笑着。

“最好注意点吧……”我提起他，笑容却仍是不停“不注意的话，你后悔也来不及了。”

“什么！”我抓紧了他。

“你的家人和朋友还什么都不知道吧……”

“浑蛋！”我听出他话中的恐吓之意，为他们的卑鄙而气得身体发抖，一拳将他击昏，但似仍没有能够解气。

暮色沉沉，阴雨直落，遇上麦克时他似有一脸恐慌。“凉，得到了一个可怕的情报。”

“可怕的情报？”

“那帮家伙说了……龙札……会在最近发出。”

“龙札？！”我丝毫不解这个名词的含义。

“他们会有些异常的行动，据说会有大规模的出动。”

“龙札……出运会在什么时候？”

“这不太清楚。”

龙札的意味是什么我不知道，但相信那一定是冲着我所来的，凛然夜雨之中，兴奋和紧张滑落地水声。那老爷爷还是蹲坐在那里，避着雨。

“听说了吗，疯狂天使的人在追着你。”

“阿……”

“会有很多事情发生的，年青人一定要作好万全的准备。”

“不过，我……”

“没有办法，芭月流如果发生万一，做到这样的梦也不好受。再教你一招吧。”老爷爷站起身来，从我身旁闪过，又一个虚撞。

“这一招是……”

“这招叫‘残月’，在闪避的同时用身体去撞击对手侧面使其失去平衡。一般的对手在这时总是一式一式地防御，这样就可形成简单的追击。为了防备万一好好学会吧。”

我作着练习，两线穿插在身前身后，将有大阵仗要来了吗？

12月32日

中午吃完饭，永远活泼的三桥和麻衣一块来到这儿。

“凉，我有一个伟大的计划。”他的笑容看久了就觉得非常亲切。“先是找到工作，然后和这家伙结婚。”

“结婚……”我颇为惊讶，他们这对是当真的吗，表情倒挺严肃，但总让人觉得是在胡闹。

“凉哥哥，不知道吗？女孩子16岁就能结婚了。”

“不过，五郎……”

“不过五郎倒很令人头痛……”三桥他故作伤心地说道。

“只要心地善良就好了！”麻衣大声地说道，他们两个一脸幸福，让我不禁为他们感到高兴了起来。一般人如这两个孩子，总会找到归宿的。唯独我，仍然在寻寻觅觅难以找到的方向。

回到麦克那里，他告诉我，托尼和史密斯刚才在谈着龙札的事情。

“是嘛，麦克。那么会是在什么时候呢？”

“很严重，凉……就在最近吧。别有什么问题，我也对你很担心，凉。我也不能简单地知晓，反正他们会有非常重要的行动，一定要小心呀，凉。”

“知道了，不过，已经有面对危险的准备了。”

那帮家伙将会有什么举动不得而知，对于我而言，无论是怎样的磨难，都只有全不顾地迎上去。我正开着铲车，又恰好看到前面史密斯和托尼两个家伙。我停不问他们，他们却害怕地立刻逃跑，还一路呼唤同伴来阻碍我。一直追到一堆集装箱后才将史密斯逼入死路。

“龙札的日子，在什么时候？”我喝问着他。

“真的不知道……”我手上用力，“除了疯狂天使的老板，特瑞，谁也不知道。”

“特瑞……”

“求求你，对谁也别说是我透露的，不然我会死的。”

“特瑞在哪？”

“不，不知道！是真的！特瑞很有心计！”

从他那痛苦不堪的样看来，继续逼问也不会有什么结果，只能放开他。

放工以后到事务所，监督给我递来一张纸：“刚才，你有一个客人来过，是个阔背的年青人，要我把这个给你。”

超攻略道场

我翻开,见上面写着“疯狂天使要袭击你。注意了。”这是有关于龙札的吧,陈大人会知道些什么呢?我径直去了第八仓库。

“芭月!”贵章的脸色甚是凝重。”

“龙札之日,蓝帝会来吗?”

“到底怎么回事,你对龙札的事……”

“从疯狂天使那边得来的消息。”

“蓝帝与龙札没有什么关系。”陈大人安然神态如旧,“他们的行动只是蚩尤门的下级组织。”

“不过,特瑞他们给蓝帝准备了船。”

“那家伙只是打算讨好大干部蓝帝,可以蚩尤门那里得到好处。”

“你们也应该阻止龙札,特瑞他们太嚣张了。”

“我们经营的主要是高价的书画,古董以及宝石一类,特瑞他们转卖着药材,打算在下次大量进货。为了利益,他们把我们的市场破坏。如果我们听任规矩被荒废的话,会使中国的同伴们迷惑和不信任的。”

“所以,明白了吧。别插进来,快回去吧!”贵章的话说有些临人的傲气。

“这样不行!”

“像你这样的青年人总是太过冲动。”

“请告诉我龙札的日子。”

“这个不能说。我的忠告是不会有恶意的,而且,朱元达也在信中要我照料好那好人的孩。今天就到此为止,回去吧。”

“知道了。不过我还是会拼命的。”

“你丢了命没什么,对父亲的希望就……”我听着贵章的话,但丝毫不能进入我脑中,我很清楚自己的选择,并且,没有第二条路。

我到处打听看特瑞,但看来那个家伙很懂得保护自己,竟然很少有人能知道他的行踪。晚上11:45回到家中,稻妈妈不安地在那里站着,显得非常焦急。

“阿凉,和原崎小姐在一起吗?”

“原崎,怎么了?”我预感到有事发生。

“不是,会田打来过电话,望小姐到现在还没有回家,说是‘和阿凉见面’,反以外出了,打了几个电话都联络不到。”

正当我也着急起来时,电话铃异常死地响起我立刻接起。

“嘿!特瑞等着呢。”

“你是谁?”

“你,到17仓库的内部来……”

“不要来!芭月君!”电影里传来原崎的叫声,我心脏立时一紧。

“如果你不来,这个女孩就会哭了,嘿!”

“放开原崎!”

“等你四小时……17仓库内部!哼哼哼哼……”

电话中断,我匆匆出门。“稻妈妈,我出去一会儿。”

“阿凉……”惊惶使稻妈妈的声音变得又轻又哑,我却几乎全然不顾,只是夺门而出,看了下手表,现在已经是过零点了,到了三点就不能出下板了。

我跑到车站,但已经没有巴士了。得想其他方法。我无计可施,只有到机车行,拍打着小野大叔的门,问他借摩托车,但是他的车全部都需要修理,让我去找直之。我立刻跑到樱之五的伊藤家,把直之叫了出来,好在他的摩托还在,我便戴上头盔,立即开动。

午夜的马路连车辆都很少,风从脸两过刮过,楼影街灯也迅速后退。原崎的那一声叫声,却如同摩托的马达,一声急似一声。

我以最快的速度冲入港口,一直到17仓库前果然是有人在等着了。”

“你就是今天晚上的猎物!”港口的帝王最讨厌烦人的老鼠!领死吧。下板的老板!”

我出手再无顾忌,用最快速的重手打倒他们,冲进那铁门后

却又有一伙人拦着。我迅速击溃拦截,直冲入内部。

“真够嚣张的,来吧!”

“够了!”仓库里响起一人喝声,回音阵阵。

再让我们玩会儿吧,特瑞先生!”

“还没玩够吗……喂,你陪他玩。”一个戴军帽的皮衣大汉应声而起,槐梧的身躯加上冰冷的表情直像一部杀人机器。

“啊,不……对不起……”先前那叫嚣着的人立刻退缩了下去。

“芭,芭月君!”那大汉将原崎推到我而前,我解开了绑住她的绳子。“要紧吗?”我自己也觉得语音意外地柔和。

“够了,原因都怪我。”原崎泣然欲泣的样子让我不忍卒视。

“不错,原因就在于你。”

“你是特瑞!”我这时刚注意到那个坐在货物箱上的人,长长的辫子,挂着骷髅坠子的项练眼光之中全然是暴戾之气,完全没有常人的感情和温度。

“哈哈哈哈哈!好像将我的手下打伤得不少,是谁给你这么大胆子的,不管是那只老鼠听到龙札都会害怕,你倒够胆。”

“原崎,我要带回去。”

“行,不过……”他眼中寒芒不定,“是有交换条件的。陈他儿子的狗命一定要送来。”

“贵章!”我盯住特瑞,“为什么,要与他作对?”

“因为阻碍着我们。”特瑞眼中寒光又暴涨几分,“我们要完全控制香港到这里的交易路线……懂吗?”

“不要芭月君!”原崎拦阻着我。”

“但是,我也有一个条件。”

“是小孩子说梦话吧,没想到老鼠也会动脑筋。”特瑞狂妄的语气中露出几分兴趣,“是什么?”

“你们要让我见到蓝帝!”

“哼……真是个不知死的小子……”

“只要见到蓝帝,我就接受。”

“芭月君……”原崎显得无比害怕,这时的我已经完全变了个人了吧,只懂得复仇的红着眼的家伙。

“好吧……不过,要打赢贵章再说。”

“别忘了!”

“我做事一向都有原则……”特瑞倨傲地背过身去,从特瑞嘴中说出的话从来不会不算数。”

“这样就好。”

“对不起,造成这样……”原崎难受得语不成句。

“好了……知道了。”

我带原崎骑着摩托回去,天上的月亮无故显得圆而明亮,静谧的人间不时有光点跳過身边,仿佛陷落在银砂之河中。我感到原崎轻轻地靠着我的后背,以往忽视和回避组成的防线到这里失去了意义,我一直坚持着没有回头,不能回头。以至于使我的头颈很酸,一种很真切的酸楚。

回到家中,曙光已经分开夜雾的逃离,我走到道场,在“八阴八阳”的横匾下跪着,向疲倦中凝聚起一点一点的精神。我在入定中与父亲合一,举着刀无比坚定地望定刀尖那点亮光,然后,直直地砍出!

12月23日

准备去工作时被汤姆叫住。

“嗨,凉。今天也在港口辛苦地工作吧。怎么了?不太精神哟。”他用肘轻轻撞了撞了我,不知道为什么汤姆今天有些异样。”

“不,没什么不好。”

“特别是汤姆的关心哟。有空的话就来我这儿吧。”

“还没有上工,我就会被监督叫去。”

“小伙子,坐吧……”他脸上满是歉疚之意,“对不起,你的工作要结束了。”

“是解雇吧,我并没有太多的意外。”

“阿,是这样。”

超攻略道场

“……是。”

“小伙子，你从来到这里后就非常地努力，真的是很不错。不过，我们可也有些困难的地方，希望可以理解。”

“是，我明白。诚蒙照顾。”这样的事在我意料之中。而对于我，这也无所谓什么损失。走出事务所，想起汤姆，觉得他很有些强打精神的样子，不知道是出了什么事，连得卖便当的ひけ力。也说他看来精神不佳。去找汤姆的路上又遇上了三桥，他似乎也知道了我的事。

“阿凉工作的事怎么了？竟然会这样。海港的五郎，会像影子一样支援你的。”

我暗自藏下感激。再往前走就可以听到那熟悉的音乐节拍，只见汤姆随着音乐腾身而起，双脚一弹，将一只瓶子踢得粉碎，很是漂亮。我惊异地问他是什么技巧，他便将这招从朋友处学得的龙卷蹴教给了我，并且在音乐声中帮我掌握要点。往前一步，每一步，起身，踢腿。整个动作一气呵成，足感其迫力。有了这一招后，便能应付敌人时围攻了。

“汤姆教的非常有用，多谢了。”

但是这时，汤姆却突然低头不语，片刻前的轻松样子全然消失无踪。他将录音机关上，声音也变得低沉了起来。到现在有些说不出。凉，SORRY。”

“怎么了，汤姆。”

“明天，就要回美国了。”

“这么急……”我毫无思想的准备。

“凉，你是为什么而奔忙？”

“我，我……”我自己也不知该如何回答。

“大概是和凉的爸爸有关吧。差不多是这样了，汤姆要 go back 故乡，凉从现在起开始奔忙，谁都不会 stop 的。”他哽咽了一下，“不过就算离开，你也是 my best friend，凉。”

我看着汤姆，似乎是用全身的湿度组成一股温热的液体从喉间淌出：“我也是这样……”我们握拳对敲了两下，同时都像是烙刻在身。

“今天是汤姆最后一次营业了，very dricess 的。”

“好，我喝一杯。”

咖啡的温度久久停留在喉中，直到满天霞羽。飞机轻啸而过，逐渐变作一只小鸟，在蓝天之中通向远方。从此，街上没有节奏明快的音乐了，也没有那能长久不疲的舞步。我的朋友……汤姆……

晚上我来到约会的地点，疯狂天使的人已经等在那里。真来了，够胆量。到这边来，等着，贵章下班时会经过这里。”

我等了片刻，一见到贵章便拦住了他的去路。

“怎么？芭月。”

“贵章……和我交手吧。”

“什么意思？说什么呢，你。”他虽然不甚明白，也依然摆开了架势。

“我要把你打倒才能见到蓝帝！”

“特瑞的话你也信。”

我们一边交手，一边说着话。随着攻防的进行，因为彼此的难分高下竟然打出了兴趣，几乎连真正的目的也忘记了。我们几个交错，贵章先击中了我，我在空中顺势也踹了贵章，两人一块倒地。

“能稍稍……歇一歇吧……”

“哼……你这家伙……”

“你们就永远躺倒吧！”特瑞忽然出现，抄起铲子往贵章头顶砸去，我用力将他推开。

“喂，能动呀。”贵章与我背部相靠，各自摆开架势。

“阿阿……以后再一比高低吧。真卑鄙呀，特瑞。”

“我绝对不饶恕你。”

“哼。”特瑞骄傲地笑道：“这样我才喜欢，用地狱来招待你们吧。”

从四面涌出许多“疯狂天使”的成员（七十人），我和贵章互相配合，逐一将他们打倒，最后出场的是那大汉，我不停在用防御和奔跑来磨灭他的斗志，然后用中下段技配合，终于打倒了这个家伙。现在我们面前是只剩下特瑞一个人。

“和你在一起总是不走运。”贵章显得很轻松。

“不用客气，听着就行。”

“是吗，其实根本就不怎么样。”

“彼此彼此”

“芭月你退下，让我来打倒这个家伙。”

“混蛋！不要得意！”特瑞挥舞着棒球杆跑来，我一把抓住。

“看够了，特瑞。最后靠自己吧。”

失去一切爪牙的特瑞依然用的是螳螂的方法，拨开地上的砂土想迷住贵章的眼睛，但在我的出声指引下，贵章一两招间就已将特瑞击败。

“喂！蓝帝在哪！”这个凶戾的外国人此刻全无港口帝王的气势了。……快回答！”

那个不近人情的男人已经被领到了船内。”

“什么！”

“……真可惜，要见面，只有游泳着去了。”他仍在冷嘲热讽，我怀怒一挥掌，击中他下巴，彻底晕去。

晨光已至，一片白雾之中船只模糊。

“结局……蓝帝还是没有见到……”我终于是有些气馁了。

“剩下的还去追吗？”

“怎么能就这样算了！”我大声叫嚷，用以发泄心中的憋闷。

“那么……没办法了吧……”我说不出话来，“我去跟久亲说吧，你要得到的帮助都得靠久亲。那么过会联络吧，就这样。”

我看着贵章，忍不住叫了一声。

“怎么？”

“多谢。”

“傻瓜话。这是我的义务。”

回家后，阿福走进我的房间，一脸感伤。

“怎么了，阿福。”他无言递来一张照片。“父亲年青的时候……写着的字是？……我也是第一次看到。阿福，这是哪找到的？”

“在地下室，我们第一次见到的地方。”

“是的……”

这一夜我很快就睡熟了，或许是因为疲倦、或许是因为在家中的最后一夜吧。就此不知不觉地过去，到了明天，会翻开怎样的一页呢？

12月24日

平安夜的白天，无可缺少的用雪来点缀，推开房门，满日都是无声而轻柔的白花，絮絮地给这庭院添加最后一份回忆，我提起包，将要走出。

“阿凉！”阿福追了出来，反装有路费的信封给我“带好这个……稻妈妈给的，我拿不出什么了。”

“阿福……”这憨原的脸，这木讷的声音以后也要在怀念中出现了吧。

“一定要……活着回来呀……”阿福时我慢慢说道。

我对着房屋弯腰一鞠躬，稻妈妈在角上为我闭目祈求的样子一跃而过，我目光根本不敢停留。

飘扬的雪花，染清天空，归于尘土。我一路走过熟悉的地方，山之麓，樱之丘，卜板，我从来没有走得这样慢过，也从来没有像这样感觉路是那么的短。我莫非已溶入了这雪花之中？

到了港口我蹲在雪里，心头一片空白。“像你这样的笨蛋，真是很少能见到。”贵章和陈大人来为我送行。

“多谢为我办好去香港的手续。”

“得你帮助才免于龙机之祸，这只是小小谢礼。”

“真的，是，多谢了。”

“为你这个手无寸铁的家伙担心……”贵章说话的风格一直如此。“我也一块去。”

超政略道场

“一个人去就可以了。”我非常意外。

“蓝帝的动静,我们有必要知晓。”陈大人解释道。

“是这样,用的燕青拳来帮你渡过旅途的难关吧。”贵章向我伸出手来,我犹豫一下便握住,掌心的温度中,曾经出生入死的经历不必明言。”

“由宋代传下的河北省秘拳,燕青拳的奥义。燕旋摆柳教给你吧。”

在贵章的协助下,我又从陈大人处学得一招特殊的摔技,和其他人一样,这份恩情无法用报答二字去偿还。一切准备完毕之后,我们便准备上船。

“好,我能做的只有这些了。”

“此思恩永不会忘。”

正当我们要走时,头顶却突然一股劲风急落。贵章闪避不及,脚被一根铁柱砸中,随之而来的,便是那怪人查。

“咔咔!你,别想去香港。除非,将我打败。”

虽然,这人曾是我所恐惧的大敌,但现在的我根本没有什么能挫动我的斗志,经过几十回合的交手,我将他击败。

“你怎么会在这!?蓝帝怎么回事!”

“咔咔咔……蓝帝大人,已经在海上了……去香港的船中。”

“香港……蓝帝在香港……”

查乘我出神之际扑来偷袭,我闪开,借他在空中之际全力使出“里门顶肘”,将他撞入海中。

“贵章!”我走去贵章的伤势。“都是为了我……”

“……不……要放在心上这样的小伤,马上就治好了,你,先走……”

“贵章……”

“不必担心。”陈大人仍然从容。“朱元达的住处,现在还不知道。不过另外介绍给你一个值得信赖的人,桃李少……香港的老师中一人,住所在这里写着。”

我收下了信封,向陈大人父子敬过礼后便转身而去。港口汽笛声声,雪花片片,昨晚神社的那段时间又浮起来在面前,星光寥廓,灯火稀疏。原崎虔诚地祈祷着,那一身白白衣有些变幻不定。

“还在这里参拜吗?”

“嗯嗯,没关系,不过,有些错了。只是在为芭月君祈祷……”她声音很轻,我也有些失重的感觉,“芭月君突然出现,还真是吓了一跳呢。要去香港吧?芭月君。”

“你怎么知道。”我亦有些黯然。

“问福原后得知的。但是,在这里芭月君的样子就……”

“是这样……”她的眼中一泓波光滚动,又强行收住,我侧过头去,害怕自己也会失控。

“知道芭月君的性格,所以,我也不说什么。但是,请带上这个。”我接过这异常之重的平安符。其上湿润的心几乎让我无法负载,“不管在哪,希望它都能守护住芭月君,但愿你一直努力……”

原崎向我呆望许久:“太好了,终于交给芭月君了。”

她转过身去,最后几个字几乎正是哭声。“去加拿大还有许多要准备的。在这里,也很忙,我……”

“是啊,原崎马上就要去加拿大了……”

“那么,我,回去了。”

“阿阿,回去时注意点。”

“两个人都要开始旅途了……”原崎双眼一片朦胧,灯火星光在混淆其中,不可分清。“真希望能再多一点时间。”……

一声汽笛将我拉回,船慢慢离岸,在起伏的海波中前行。我站在甲板之上,望着海景绵延,雪花飘过了白昼,飘过了黄昏,飘落了星海相连的夜天。我仿佛听见,从香港,那个神秘的地方吹来的海风正绕转在我周围,将我吸引入无数陌生的人影场景之中。

而在那深邃的苍穹,却缓缓,缓缓浮起了一道面容。

从未见过的笑颜,将我带向——

未来之门……

(一章完)

STEP 46

筹措旅费
与阿福对话

STEP 47

向保姆请求
被拒绝

STEP 48

FREE 探索
打听去香港花费

STEP 49

去亚州旅行社
得知路费

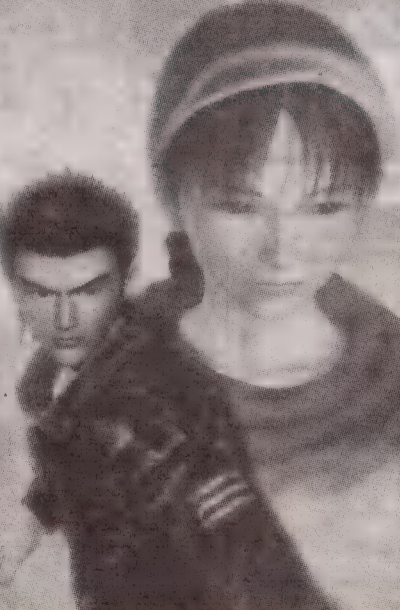
STEP 50

与阿福对话
商量办法



河木一章
横须贺

基本流程(二)



超攻略道场

STEP 51

与原崎对话
决定坐船

STEP 52

去亚州旅行社
预定船票

STEP 53

四小时前回亚州旅行社
旅行社续约

STEP 54

次晨来电
约定中午 12:00 取票

STEP 55

12:00 去游戏厅
FREE BATTLE

STEP 56

去亚州旅行社
QTE

STEP 57

情节对话
得知港口情报

DISC3

STEP 58

FREE 探索
寻找打工方法

STEP 59

遇三桥五郎
约定次日会面

STEP 60

12:00 去第 1 仓库
与三桥五郎对话

STEP 61

14:00 以前去贸易事务所
找到工作

STEP 62

学习铲车驾驶
开始工作

STEP 63

早 9:00 到港口
铲车 RACING

STEP 64

FREE BATTLE
初遇 MAD ANGELS

STEP 65

FREE BATTLE
与不良交手

STEP 66

教学 MODE
贵章教招

超攻略道场

STEP ____ 67

教学 MODE
老人教招

STEP ____ 68

FREE 探索
寻找 MAD ANGELS

STEP ____ 69

QTE BATTLE

STEP ____ 70

FREE 探索
寻找 17 仓库

STEP ____ 71

FREE BATTLE
敬麦克

STEP ____ 72

教学 MODE
老人教招

STEP ____ 73

自动情节
与原崎合影

STEP ____ 74

FREE 探索
寻起 MAD ANGELS

STEP ____ 75

QTE BATTLE
19:00 在食堂附近

STEP ____ 76

FREE BATTLE

STEP ____ 77

QTE BATTLE
得到龙札情报

STEP ____ 78

FREE 探索
寻找龙札情报

STEP ____ 79

自动情节
三桥、麻衣准备结婚

STEP ____ 80

FREE 探索
龙札之日

STEP ____ 81

QTE BATTLE
得到特瑞情报

STEP ____ 82

FREE 探索
寻找特瑞

超攻略道场

STEP 83

晚接电话
原崎被绑

STEP 84

去汽车站
已无班车

STEP 85

到电单车行
求借摩托

STEP 86

到伊藤家
求借摩托

STEP 87

RACING MODE
去 17 仓库

STEP 88

与特瑞对话
立下约定

STEP 89

FREE BATTLE
与贵章交手

STEP 90

FREE BATTLE
70 人战

STEP 91

与阿福对话
离家出行

STEP 92

与陈大人父子对话
贵章同行

STEP 93

教学 MODE
陈大人教招

STEP 94

自动情节
贵章受伤

STEP 95

FREE BATTLE
与查对战

STEP 96

QTE BATTLE
击落查

STEP 97

自动情节
原崎告别

STEP 98

坐船出行
前去香港

ENDING

超攻略道场



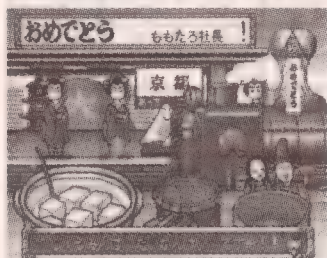
完全攻略

GAME 中全部知识大公开!
所有事件发生地点及确率!
游戏中各种的设定介绍!
登场恶魔完全解析!

机种:PS 厂商:HUDSON
类型:PUZ 媒体:CD-ROM
对应周边:POCKET STATION&振动手柄

这里传授取胜的知识! 那么在对战中就不会失败了!?

如果总是不能战胜朋友的话,下面介绍一个能让你连胜的方法。另面还为大家登刊了游戏中所发生的事件的发生确率,和收益等情报,请大家参考。



★ 关于通货膨胀率

在本作中会发生(金钱)收入与年数一同增加的“通货膨胀”。从头一年的 100% (开始时)开始,每年增加 20%。也就是第 2 年为 120% (通货膨胀率 1.2) 第 10 年为 300% (膨胀率 3.0)。通货膨胀率会影响到收入/支出或临时收入等等。



★ 第 4 年以后 出现キングボンビー

年数到了第 4 年以后,贫乏神会以每年十六分之一的确率变身为“キングボンビー”。应在其变身前用“あちいけカード”或“らんちカード”来练习对策。

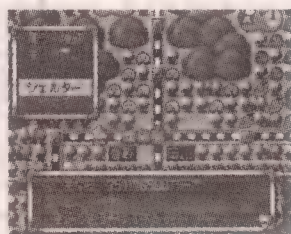
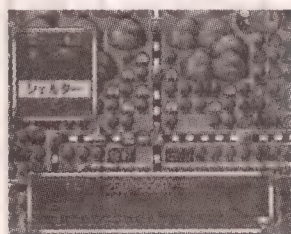


★ 第 5 年以后出现“ハルマゲドーン”

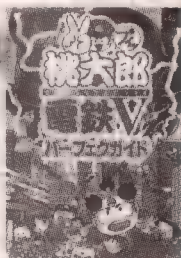
超过 5 年后,有时会发生“ハルマゲドーン”事件。这一事件可是那些陷入危机的玩家的好帮手呀,因为在事件完全发生以后,已经建好的区域将被夷为平地。在事件发生的 4 个月之内,会出现“发现→袭击→日本→袭击地点判明→袭击地球上空”的顺序的新闻,在 1~6 个月后目标地点受到袭击。受攻击地区的物体全部回复为购入前的状态,赶快建造シエルター吧。



★ シエルター 最初的独占



对抗ハルマゲドーン唯一的办法是“シエルター”。要建设シエルター就必须独占目标车站,而且要花很多钱。物体车站的独占状态有 3 个级别,如果在独占状态的车站停车的话,就会增资(rank up)。而シエルター的价格会根据该等级而上升。也就是说要进行建设,在最初独占状态下进行是最完全的。



超攻略道场

事件发生确率表

下面公开游戏中见到事件的发生条件和5个阶段评价造成的发生确率。从下页起为大家介绍一缆表中漏掉或应当补充的事件。请玩者参考。



| NO. | イベント | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 条件/備考 |
|-----|-------|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----------------|
| 001 | 火山の噴火 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | 黒島、黒山、黒アツ山、黒土山 |
| 002 | 台風 | - | - | - | E | D | D | E | - | - | - | - | 次ページ参照 |
| 003 | 臨時収入 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | 次ページ参照 |

- ① ② ③
- 表の看法
- ① 天地异变、突发事件、固定事件等各种事件的名称。
 - ② 每月事件发生的确率。可以了解临时收入等与事件相关的情况。
 - ③ 使事件发生所需要的条件和地点。
- 表内5阶段评价判断标准(A-E)中A最容易发生,B-D稍次,E最不易发生。

| NO. | 事件 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 |
|-----|-------------|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|
| 001 | 火山の噴火 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 002 | 台風 | - | - | - | E | D | D | E | - | - | - | - |
| 003 | 臨時収入 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 004 | ドジラ&ミミラ | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 005 | モモスラ | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 006 | 日本シリーズ | - | - | - | - | - | - | ○ | - | - | - | - |
| 007 | 不景気 | D | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 008 | バブル | E | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 009 | 大恐慌 | E | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 010 | 記念仙人 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 011 | 10億円突破! | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 012 | 宮崎シードーム | - | - | - | B | ○ | ○ | - | - | - | - | - |
| 013 | 隠し金山 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 014 | 冬之福之神 | - | - | - | - | - | - | - | - | D | D | D |
| 015 | 本社がピンチ! | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 016 | 連続改正 | ○ | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 017 | フェリー乗り場(空港) | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 018 | おもちゃ工場 | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 019 | 农林から小判! | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 020 | 电车传助 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 021 | 食品日本一 | - | - | - | - | - | - | - | - | ○ | - | - |
| 022 | 有田焼工房 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 023 | 丰作 | - | - | - | - | - | C | - | - | - | - | - |
| 024 | 凶作 | - | - | - | - | - | C | - | - | - | - | - |
| 025 | 大雪 | - | - | - | - | - | - | - | - | D | D | D |
| 026 | 指宿砂風呂大会 | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 027 | ベベバマン | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 028 | 新人歌手养成 | ○ | - | - | - | - | - | - | - | 发表 | - | - |
| 029 | トンネル掘りレース | A | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 030 | ハルマゲドン襲来 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 031 | ブックメーカー | ○ | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 032 | 水族館 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 033 | F-1レース | - | - | - | - | - | ○ | - | - | - | - | - |
| 034 | 桃太郎ランド | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 035 | 新宿ゲームセンター | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 036 | スリの銀次 | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 037 | 女ネズミ小僧 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 038 | 櫻与紅葉 | ○ | ○ | - | - | - | - | ○ | - | - | - | - |
| 039 | 世紀末イベント | - | - | - | - | - | - | - | - | - | D | - |
| 040 | ドラフト会議 | - | - | - | - | - | - | ○ | - | - | - | - |
| 041 | カリスマ美容師 | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| 042 | 最后つ屁パネル | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 043 | 目的地決定 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

超攻略道场

重要事件大介绍

目的地的决定

将行动的玩者首先要决定的是下一个目的地。目的地在第1~31年和第32年以后分别稍有不同。但都是从全国特定16个地方的车站中随机组成路线。而援助金是由1亿4620万元×该年通货膨胀率所决定的。

| 1~31年目 | | | |
|--------|----|----|----|
| 椎内 | 铁路 | 函馆 | 青森 |
| 仙台 | 佐渡 | 横浜 | 富山 |
| 名古屋 | 京都 | 新宫 | 松山 |
| 出云 | 长崎 | 宫崎 | 冲绳 |

| 32~99年目 | | | |
|---------|----|-----|-----|
| 椎内 | 铁路 | 小樽 | 青森 |
| 仙台 | 新潟 | 横浜 | 富山 |
| 名古屋 | 京都 | 伊势 | 高知 |
| 广岛 | 熊本 | 鹿儿岛 | ハワイ |

ぱろふんてカード

ぱろふんてカードの効果, ①■机选择改变目的地, ②向自己之外的社长交钱, ③从别的社长处得到钱, ④可前进30格, ⑤4~6个月内只为6, ⑥与テレポートカード效果相同, ⑦全员变为牛步状态, ⑧全员冬眠。

| 出来事 | 1~31年目 | 32~99年目 | 100~199年目 | 200~299年目 | 300~399年目 |
|----------|--------|---------|-----------|-----------|-----------|
| ①目的地変更 | E | E | D | D | D |
| ②お金プレゼント | C | C | C | C | D |
| ③お金もらう | A | A | C | C | D |
| ④30マス進む | E | E | D | D | D |
| ⑤6ばかり出る | B | B | E | E | E |
| ⑥目的地近結 | B | B | A | A | A |
| ⑦全员牛歩状態 | D | D | C | C | C |
| ⑧全员冬眠状態 | E | E | E | E | E |

世纪末事件

第5年以后的每年一月发生, 事件有3种, 持续到有人到达目的地。①目的地站的标志消失, 隐藏目的地(北见・伊贺上野・原宿・奈良)成为目的地, 以箭头为路标前进。②全国的十一カード车站、卡片出售地全表示为黑格。③游戏中的卡片全表示为“××××カード”。

| | |
|--------------------------|-------------|
| 当到达隐藏目的地时(北见、原宿、伊贺上野、奈良) | |
| 没有任何土地所属 | 卡片出售地全部变为黑格 |

关于农林业的判定

拥有下表的农林物体的话, “农林から小判”事件就会发生。临时收入额为3亿6000万元×该年通货膨胀率。全部物体都是在九州买入的, 所以应购入几个邻近的物件。通货膨胀率越高就越好。

| 名称 | 物件名 | 名称 | 物件名 |
|----|--------|-----|---------|
| 熊本 | タマネギ田1 | 宮崎 | ピーマン田1 |
| 熊本 | タマネギ田2 | 宮崎 | ピーマン田2 |
| 熊本 | スイカ田 | 鹿児島 | ダイコン田1 |
| 熊本 | あまなつ田1 | 鹿児島 | ダイコン田2 |
| 熊本 | あまなつ田2 | 鹿児島 | サツマイモ田1 |
| 宮崎 | カボチャ田1 | 鹿児島 | サツマイモ田1 |
| 宮崎 | カボチャ田2 | | |

台风发生与路线

拥有3件以上处于台风路线的车站的话, 每年7~10月间发生。因为会损害多个车站, 拥有多个物体时, 就应该要练习对策。回避台风的方法有两种。1是用“损害保険カード”得到保险金。另一个是建设“ミエルター”, 建筑防御墙。后者只可在独占车站建设。保险金为物体价值÷4×物件数。

| 台风、路线 | | | | 地点 | | | |
|-------|---|-----|----|-----|----|-----|----|
| A | A | 鹿児島 | 熊本 | 长崎 | 有田 | 佐世保 | - |
| B | B | 鹿児島 | 熊本 | 博多 | 下关 | 秋 | 秋田 |
| C | C | 鹿児島 | 高知 | 高松 | 明石 | 鸟取 | - |
| D | C | 鹿児島 | 高知 | 白浜 | 新宫 | 伊势 | - |
| E | B | 鹿児島 | 大分 | 別府 | 秋 | - | - |
| F | E | 高知 | 徳島 | 和歌山 | 敦賀 | 福井 | 金澤 |
| G | C | 高知 | 徳島 | 和歌山 | 奈良 | 松阪 | - |
| H | D | 高知 | 松山 | 广岛 | 出云 | 松江 | - |

10亿元突破

总资产突破10亿元的玩者所发生的事件。从特别卡片中随机得到1张, 当然突破100亿元和1兆元时也会发生。

| 100件物品購入 | のぞみカード |
|------------|-----------|
| 200件物品購入 | リニアカード |
| 300件物品購入 | リニアカード |
| 500件物品購入 | ゴールドカード |
| 1000件物品購入 | プラチナカード |
| 全部財産100亿突破 | ダイヤモンドカード |
| 独自占有5个城市 | ★愿カード |

最先达到特定条件的玩者可得到卡片礼物。不同条件的卡片也不一样, 一旦发生就是个机会。让其发生的窍门是低价收购物件, 别借钱。

| フェリ ン 乗 場 | 在全国各地的フェリ ン乗場停车后, 可得到记 念卡片。徳政令カード很吸 引人。 | 空 港 | 在全国各地的空港停 车后, 可得到纪念卡片。全 都是淘气用的或恶作剧的 卡片。 |
|--------------------|--|--------|--|
| | たらればカード | | バカそくてねカード |
| | 徳政令カード | | 徐行运转カード |
| | 焼きみそカード | | カード交換カード |
| | 千載一遇カード | | いじわるカード |

食品日本第一

第4・8・12年等4的倍数年的12月, 玩者中有人持有候补(表)物件就会发生。如该物件被选为日本第一, 可得到一年的临时收入。如在年内失去物件, 收入从第2个月消失, 物件价格1亿未満=500万×通货膨胀率、物件价格1亿以上=1000万×通货膨胀率。

| 名称 | 物件名 | 候补 |
|-----|----------|----|
| 铁路 | ほかぶり寿司屋1 | E |
| 铁路 | ほかぶり寿司屋2 | E |
| 夕张 | めろんゼリー屋1 | D |
| 夕张 | めろんゼリー屋2 | D |
| 函馆 | ラーメン屋1 | A |
| 函馆 | ラーメン屋2 | A |
| 高山 | 飞弾牛屋 | C |
| 京都 | 和果子屋 | A |
| 福井 | 水ようかん屋1 | E |
| 博多 | イカ料理屋 | B |
| 长崎 | びわゼリー屋1 | E |
| 长崎 | びわゼリー屋2 | E |
| 鹿児島 | 水白クマ屋1 | E |

超攻略道场

ぺぺぺ人给予の卡片

| | | | |
|---------------------|---------|------------------------|-------------|
| 登場 车站 | 北见站一格向下 | 游戏中会有ぺぺぺ人登场,他会送礼物卡给大家。 | |
| | 盛冈站二格向下 | 礼物卡 | 场所があカード C |
| | 下田站一格向上 | | たればカード A |
| | 下田站二格向上 | | 1か8かカード A |
| | 下田站三格向上 | | 11マス進むカード B |
| | 松板站一格向上 | | 近距离カード C |
| 大 雪 | 秋站四格向右 | 大 雪 | ぺぺぺ人カード B |
| | 秋站二格向左 | | |
| 每年 12-2月 之间发生 | トママ | 損 害 | 上野 |
| | ニセコ | | 千叶 |
| | 富良野 | | 东京 |
| | 汤泽 | | 横浜 |
| | 白马 | | - |

临时收入所得物品

临时收入时有得到物品的可能,以下是具体的介绍,请大家参考。

| 农林物件 | 贩卖驿 | 食品物件 | 贩卖驿 |
|-----------|-----|-------------|------|
| タマネギ畑 1 | 北见 | ラーメン 1 | 函馆 |
| タマネギ畑 2 | 北见 | ラーメン 2 | 函馆 |
| タマネギ畑 3 | 北见 | あわびの煮貝屋 | 甲府 |
| タマネギ畑 1 | 夕张 | 柿ようかん 1 | 大垣 |
| タマネギ畑 2 | 夕张 | 柿ようかん 2 | 大垣 |
| ラ・フランス園 1 | 山形 | 水まんじゅう屋 1 | 大垣 |
| ラ・フランス園 2 | 山形 | 水まんじゅう屋 2 | 大垣 |
| 红花畑 1 | 米泽 | みぞ煮入みうどん屋 1 | 名古屋 |
| 红花畑 2 | 米泽 | みぞ煮入みうどん屋 2 | 名古屋 |
| レタス畑 1 | 高松 | 伊勢うどん屋 1 | 伊勢 |
| レタス畑 2 | 高松 | 伊勢うどん屋 2 | 伊勢 |
| すだち畑 1 | 徳島 | でつちようかん屋 1 | 近江八幡 |
| すだち畑 2 | 徳島 | でつちようかん屋 2 | 近江八幡 |
| 新高梨園 1 | 高知 | でつちようかん屋 3 | 近江八幡 |
| 新高梨園 2 | 高知 | 和果子屋 | 京都 |
| かばす園 1 | 大分 | 柿之叶ずし屋 1 | 奈良 |
| かばす園 2 | 大分 | 柿之叶ずし屋 2 | 奈良 |
| かばす園 3 | 大分 | 柿之叶ずし屋 3 | 奈良 |
| サツマイモ畑 1 | 鹿児島 | 伊賀牛屋 | 伊賀上野 |
| サツマイモ畑 2 | 鹿児島 | イカ料理屋 | 博多 |
| | | チキン南蛮屋 | 宮崎 |
| | | びわゼリー屋 1 | 长崎 |
| | | びわゼリー屋 2 | 长崎 |

丰作与凶作的发生

| | | | | | |
|--------|----------|---|--------|----------|---|
| 凶 作 | 弘前 | E | 丰 作 | 弘前 | B |
| | 秋田 | E | | 秋田 | A |
| | 新潟 | A | | 新潟 | E |
| | 弘前&秋田 | D | | 弘前&秋田 | D |
| | 秋田&新潟 | B | | 秋田&新潟 | D |
| | 弘前&新潟 | C | | 弘前&新潟 | E |
| | 弘前&秋田&新潟 | E | | 弘前&秋田&新潟 | C |

ボンビー的恶行的完全一览

贫乏神

买卡片:以普通价格的2倍来购买卡片。游戏年数可改变购入卡片的概率,是种让人迷惑的行为。

卖物件:拥有一个可卖的物件后,就会被以半价的价格卖出去。物件是按普通物件⇒増资物件⇒独占物件的顺序选出。

卡片礼物:拥有一张卡片也会被贫乏神让给别的玩者。便利型的卡片比进行型更易被选中,还是先用了吧。变身为ミニボンビー

ミニボンビー变身:变身为ミニボンビー(2~5个月内)。ミニボンビー的期间内,每月被夺走100万元×通货率的金钱,キングボンビー的变身在第4年以后。

抽签选卡:被索取参加费,参加抽签选卡的活动。参加费为400万元×通货率。抽中后可得到卡片。

物件让与他人:拥有物件后,按普通物件⇒増资物件⇒独占物件⇒ミエルトー物件的顺序,从中选出一个送给别的玩者。可用おまもりカード防守。

收益率为0:拥有物件中,一个物件的收益变为0%。但只能下次决算时为止。按普通物件⇒増资物件⇒独占物件的顺序随机选出。不可用おまもりカード防止。

トラバランチャンス:用赌盘决定トラール中の○中の文字。如果选中了“バ”字,就会被运到目的地,但没选中就会被降下灾难。

キングゲボンビー

舍去全部卡片:舍去全部拥有的卡片。但是デビルカード和ウィルスガード等平时扔不掉的坏卡也会被扔掉,所以不完全是坏事。

去ボンビラス星:全部マイナス站(3000万元×年数)被带到恐怖的ボンビラス星。出口有3个,但只可从一处离开,一旦搞错就要重来。

飞到夏维夷与冲绳:飞到夏维夷和冲绳。不过夏维夷的目的地是冲绳,冲绳的目的地是夏维夷。概率方面以冲绳优先。

ボンビーあ?だくじ:抽取某个あ?だくじ,如选中“ギ・ン・グ・ボ・ン・ビ・ー”中任一文字,就会被罚款。也有逃开的可能。

装上恶魔:扔一个骰子,由出现的数字决定リトル・デビル・キングデビルの安装。最多可安上10只恶魔。要注意カードワオリダ的空档。

骰子5对10:玩者5个,キングゲボンビー10个骰子,用数字大小来决定胜负。玩者失败就要从农林、木产、食品、工作、商业、观光等物件中舍去一种。

Panel Attack:扔出与Panel中相同的点数的骰子,直到扔出为止。扔骰子次数×1000万元×年数的金钱被没收。应尽快扔出相同的点数。

扔10个骰子:同时扔10个骰子,对应的金钱被夺走,极恐怖的攻击。计算方式为10个骰子的合计点数×年数×10万元。因年数,数额会不断变化。

| 悪行 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------------|---|---|---|---|---|
| カードを買ってくる | C | C | D | D | C |
| 物件を売る | B | A | A | A | A |
| カードをプレゼント | D | D | D | C | C |
| ミニボンビーにプレゼント | D | D | D | E | E |
| くじ引きでカードを当てる | B | C | D | E | D |
| トラバランチャンス | A | A | B | D | D |
| 物件を他人にあばる | D | D | E | E | E |
| 収益0%になる | E | D | E | E | D |

| 悪行 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|------------|---|---|---|---|---|
| サイコロ10个振り | S | S | S | S | S |
| カードをすべて捨てる | E | B | B | B | B |
| パネルアタック | B | D | D | D | E |
| ボンビラス星に行く | E | E | D | D | D |
| ハワイ・沖縄へ飛ばす | E | E | E | E | E |
| あみだくじ | D | E | E | E | E |
| デビルをつける | B | B | D | D | D |
| さいぞろ5対10 | - | E | D | E | D |

GAME 业界优秀制作人 眼中的 2000 年

“樱大战计划 2000”目前的开发情况

“樱大战计划” 正在顺利的进行中

——去年对您来说是怎样的一年呢？

广井：去年发表了“樱大战计划 2000”，实际上一一年前的正月接受采访时就已经在行动了。之后又受到了各方面的采访，可以说是相当忙的一年。但是我每时每刻都全力以赴，每年都竭尽全力的渡过。所以很充实，我也很高兴。

——反响很强烈嘛。

广井：把发表的东西转化为现实的东西，是一种要克服无数困难并最终达到好的结果的工作过程。为了能达到好的效果我希望每天都能充实。

——“樱大战计划 2000”的近况怎么样了？

广井：进入去年 12 月以来，一直在从事 TV 动画的剧情工作。在年内公布的“樱大战 3”也是同时制作的。从年初开始正在商讨夏天的歌谣表演会。GB 版“樱大战”马上就会出现，而“樱 3”在新年之后马上就可以检验分肢剧情了。此外，还有 DRAMA CD、

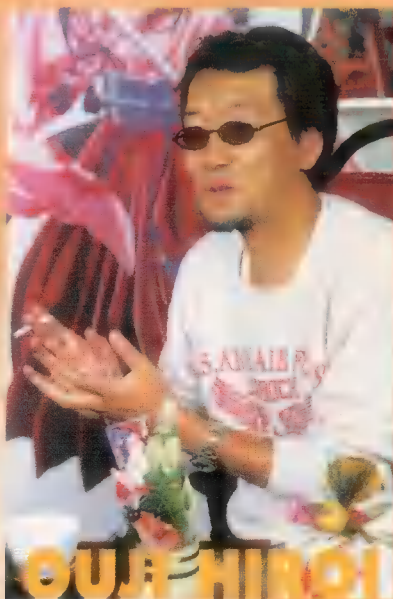
OVA，歌谣民展的台本校正和作词等等。另外还有准备 2 月份的婚礼展的舞台装置和画面。之后还会有许多其他的事情。“樱大战计划 2000”中没有发表的新情况还会有许许多多。

——“樱大战 3”中新人物的担当者决定了吗？

广井：已经决定了，歌典的第一回录音将在近日进行，而且也许会出现在那里，如果是这样也许还会有变更。所以还要更慎重些。不过“3”的扮演者不会在歌谣表演中出现。因为说到底歌谣展也是帝都歌剧团·花组的节目，而“3”中的巴黎歌剧团是设定在巴黎的。

——那么广井先生对 2000 年有什么提示吗？

广井：总之会很疯狂。2000 年的安排表已在 12 月里制订好了。今年看来每天的 24 小时全都要投入到活动中去了，不过我很喜欢有很多事情做。特别是要挑战，为了自己和将来的



人而去挑战。

——请对读者讲几句吧！

广井：最想对大家说的是，我希望用歌谣展向大家表示感谢。在 12 年前我创立了レッカンパニー (RED)，从那时起就一直希望能与我的人们见面。在这种意义上，歌谣展和“樱大战”使我回归了起点。我今后还会继续努力，请大家支持。



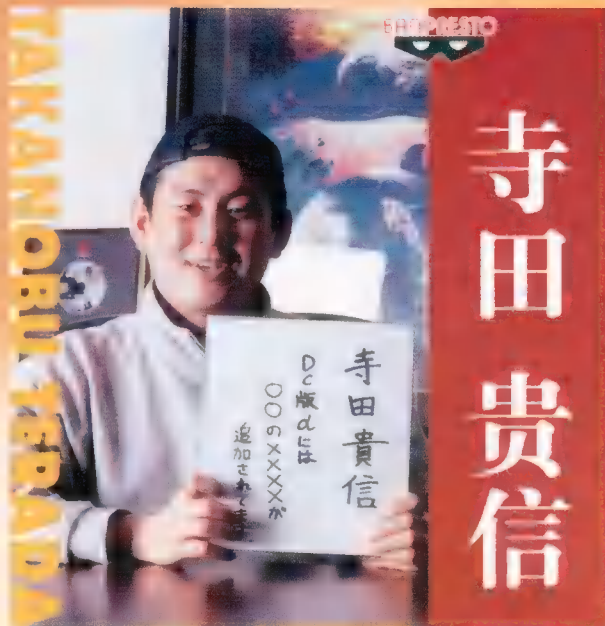
今年是疯狂的一年

2000 年最新情报

从访问中可以看出去年发表的“樱 PROJECT2000”正在有序地准备中，今后这些作品也将会相继展开，请不要错过。



2000年的关键



寺田贵信

大的行动
从2000年开始

——回首99年,你是怎么认为的呢?

寺田: 99年内我自己没有经常参加工作,更多的是作为监修等,自己制作的只有“超机64”一部作品,虽然现在正忙于PS版的“超机α”,但大多是在从事其他工作。开发部增加了7台DC,已经处于铁人28号的状态(笑)

——99年的游戏发展怎么样?

用了。另外软件公司之间的隔阂已被打破,“SNK VS. CAPCOM”一定会很成功。

——的确,打破隔阂也是玩者的希望。

寺田: 从玩者的希望中可以找到如何实现的征兆,所以对应99年中个人与社会的巨大变化,2000年将会有新的行动。PS2就是其中之一,GB ADVANCE和WONDER SWAN也是同样。

DC版“超级机器人大战α”的制作状况

寺田: 在世纪末将出现PS2等主机。让人感到现行主机已经快结束了。在软件方面今年并不是丰收的一年,PS受到PS2的影响把剩余的作品一口气全部推出,但年末根本没有大的作品。虽然也很引人注目,但还算不上什么大作。与之相反,DC“SOULCALIBOR”以来就没有过大作,但在年末却一口气推出了“电脑战机”、“剑风”、“乔乔”等作品。让人感到是“变化的胎动之年”。我个人也开始制作DC作品了,由于主机已经改变了,所以感到以往的方法已经不够

——现在PS版的“α”已外于佳境,但整体上的进展如何呢?

寺田: 在开发上DC版开始的稍晚,为了不越约期限,现在正优先制作PS版,当然DC也在一点点开发。PS版与DC版有明显的不同,看不出是同一游戏。DC版中包含有特殊的机关和系统,玩过PS版的人也会感到有趣。在通信对战方面,“超机”不适合对战系统,也不会象“SUNRISE”英雄谭那样,而是另外的有趣设置,请再等一下。

——“α”一直被认为是受期待的作品,至于其他作品还有情报吗?

寺田: 现在正在开发“樱大战”。在DC上会展示出“樱大战”中的SRW联系。它在DC上发售,一定会提升主机的销量。在春天的东京游戏展上还会展示我社的主要作品。在2000年前半年会引起很大反响。DC玩者的要求很高,我们会令它超过PS版的。

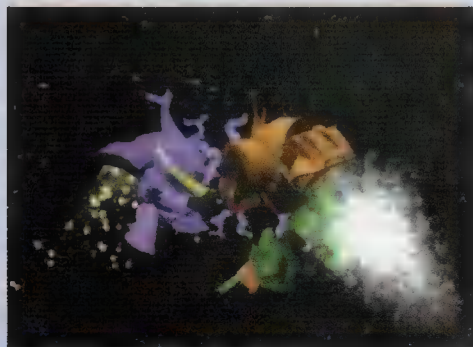
——最后,请谈一下在2000年的抱负。

寺田: “α”结束后要充充电。“超机64”与“α”是集中性的作品,在内容上很庞大。我想暂时停止一下,休息一下后制作些别的产品。2000年就是一个准备期。

2000年最新情报

以预定春天发售的“超级英雄烈传”为首,BANPRESTO于2000年在DC上的活动很多。虽然“超机α”的发售期曾几度延期,但为了能及时发售而正在努力

工作着。PS版先发售,但从寺田还谈到了“DC独有的设置”。十分引人注目。请大家期待在东京游戏展上的展示吧。



寺田贵信
DC版αには
〇〇のXXXXXが
追加されています。

“格兰蒂亚 II”的制作状况

HAPPY NEW YEAR
and
WE DO GAMES BETTER
2000

2000年といえば...

グランディアII!

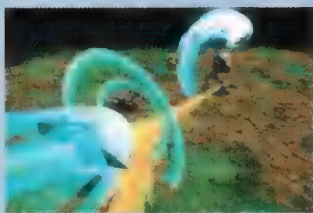
宮路武



2000 年最新情报

为了在今年进行新的挑战，GAME ARTS 改变了社会标志。那么今年的“II”会怎么样呢？

宫路武说：“现在我的脑中正思考制作网络游戏，还顾不上”，不过年来 2000 年的“格兰蒂亚 II”马上就要真正开始了。



“格兰蒂亚 II” 可在 2000 年玩！

宫路：去年转眼就过去了。特别现在正在制作“格兰蒂亚 II”之际，时间过得太快了。在种意义上，感觉时间很匆忙的过去了。

——从第一次公布起有很长时间没有报道了，FANS 们在今年也很期盼。

宫路：GAME ARTS 的游戏总给人从发表到发表要经过很长时间的印象。这回也是

根据大致情况估计了大致时间后才发表的。不过 RPG 很费时

间“I”的时候用了 4 年，“II”用了两年。真正的 RPG 大约花 3~4 年，但这回的目标是用短时间制出高品质。我们会进行“挑战。”

——“II”何时可以玩了？

宫路：还不能说在本年的什么时候，但今年内肯定可以玩到。最近也将在杂志上■开新的报道，“格兰蒂亚 II”会是次世代的



宫路武

RPG，为此今年我们会继续挑战。

2000 年
的
关键

更加
挑战

ESP 以后的发展方向



2000 年最新情报

99 年内 ESP 在 DC 市场投入了 5 人作品，预计 2000 年春之后还会投入“大型 RPG”。所以今年更加引人注意。在去年的“EVO”（2 作），“机动战舰”、“パンガイオー”、“央华封神”之后，第 6 作会是什么呢？



DC 的武器 是 INTERNET

在谈论 2000 年之前先要回顾一下 99 年的市场，99 年与 98 年相比同类型的游戏已不再特别畅销，例如风格特色明显的 RPG 也在进行苦战，这不是作品的质量问题，而是太多优秀的作品使玩者形成的分流。与之相对的音乐游戏则很成功，因为要不断开发新的市场……，这种情况不仅是

DC 市场，2000 年以后它还会不断扩大。因此 ESP 正考虑以网络和

通信为中心，形成融合了技术与构想的的游戏。北美与欧洲的情况会持续，2000 年的 DC 会形成世界规模的热潮。虽然目前还有许多困难，但 DC 的武器仍是 INTERNET。



宫路洋一

如果这能成功，对其他人也是个好的借鉴，毕竟 21 世纪的网络会是人们生活的主要部分。

2000 年
的
关键

将会有更新的东西



ATLUS

冈田耕始

不只是影，
还要追求娱乐性

——回首去年 99 年，对于冈田先生来说，是怎样的一年呢？

冈田：时间过得的确很快，但去年尤为明显，只是一眨眼就过去了，感觉上是在忙于制作以 DC 的“魔剑 X”以及 PS 的“灵魂

2000 年 ATLUS 的目标

黑客”“女神异闻录”过程中过完了一年，特别是制作“魔剑 X”的时候，真的是觉得时间一下子就去了。

——“魔剑 X”是 ATLUS 首次用新世代机制作的游戏，实际操作起来如何？会有很多困难吧

冈田：确实有硬件的规格越高，开发起来越不容易的一面，但游戏的本质并不仅此而已不认真注重游戏的趣味性和娱乐性也是不行的。当然，所看到的 CG 如何，画面如何是经常

被注意的地方。所谓的新尝试的“挑战”也是指软件方面的问题，这还是由硬件决定的，我认为这一点是不能忘记。

——2000 年游戏将进入新时代。以高规格为标准的时代，冈田先生对于今后游戏制作的方向性是怎样看的？

冈田：总的来说，我认为并不能因为 CG 很棒，就什么都要是大搞。虽说如此，由于硬

件的进步，这个问题当然也是要面对的。也就是硬件改变而制作本身并没有什么变化。不迷恋于眼前的 CG 等，提高游戏的质的部分。我认为不幸负用户的期望，制作出追求自己的风格的作品是非常重要的。当然，我想这当中也会有被自然淘汰的情况，但我们想时常进行些各样形式的挑战。

——去年，DC 的“魔剑 X”问世，2000 年 ATLUS 打算如何做呢？DC 方面又有什么要求呢？

冈田：啊，不只是我，作为 ATLUS 来讲有很多的方案。今年 DC 方面也有一些打算，因为美国和欧洲方面似乎也有出乎意料的需求，所以在今年早些时候进行这方面的工作。

——在 2000 年对冈田先生来说关键是什么？

冈田：若说重点的话，实际上因为一直在制作“真·女神转生”系列，觉得应该是“期待的世纪末”到来了吧（笑）因为 2000 年是 20 世纪最后一年嘛。

——现在一直在做海外版的“魔剑 X”的冈田先生，最后再请对日本的 DC 用户问候一下吧。

冈田：DC 还有很多可以做的东西，网络也是如此，我个人对网络非常感兴趣，要是能用它来做点什么就好了。



TECMO

板垣伴信

和自己考虑的
那样前进的一年

——您觉得去年是怎样的一年？

板垣：我从开始作开发人到现在已经 8 年了。作为第 8 个年头，我觉得自己所设定的目标，不能说全都，但基本着我所期望的实现了。

“DEAD OR ALIVE 2”的制作情况

——若说去年的话，就是“生或死”罗？

板垣：是的。“生或死”的制作花了一年的时间，一年前当然是考虑到现在的市场和竞争产品的水平来制作的，我想或许是因为这样做的才有兴趣的吧。

——那么，从街机整体来看呢？

板垣：我认为有硬件方面的突破。NAOMI 和 DC 都是同样的构造，而我们也拥有能充分使用这个（NAOMI）的技术能力，之后确保人才和时间就是我作为节目编制者的唯一的工作了。

——保持与硬件的提高相称的品质，从商业角度来讲要做到这一点不是很困难吗？

板垣：为了确保好的品质，这次没有考虑成本。从这个意义上来说，我这个节目编制者不够格（笑）。啊，这是因为年初的时候，社长对我说“想怎么干就怎么干”所以，我才能全力以赶。

——今后的“生或死”的发展方向是怎样的呢？

板垣：不是作为 TECMO 的板垣，我个人也经常这样说——任何硬件都想做，新的技术和由此获得的新动力以及我们的同行，这些确实是会扩展游戏的独创性的东西。若是正经的技术者的话是会这样觉得的，这样的瞬间是很快乐的。

——这样的制造商是很少的。

板垣：是呀，因为非常困难。做 DC 也不容易，实际上现在是很辛苦的。不过，如果能够制作发挥这种硬件的独创性的娱乐软件的话，那买了它的用户不是会觉得有这个硬件真好吗？硬件在不断进步，我们也必须珍惜现在做 DC 的好时光。

——北美版的“生与死 2”要做什么样的感觉呢？

板垣：当然会加入让人觉得是 DC 的东西和一些新玩法。于是就有了“生与死 2+”了。当然，作品的平衡性和系统自身在北美版中也有改动。没有变的是声音。当初也考虑过配音，但是收到了很多表示反对的美国爱好者的邮件（笑），所以就决定用字幕了。

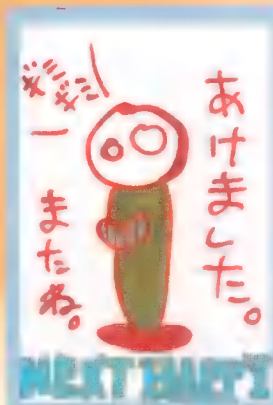
——现在，开发进展得如何？

板垣：美版的 DOA2 (DC) 已经完成，街机的新版本进行的也差不多了，至于日版什么时候出，还请大家再等一段时间。

——那么，最后请问板垣先生 2000 年的关键是什么？

板垣：还是争当“已 No. 1”吧。

2000 年 WARP 的目标



2000 年最新情报

《D2》是 WARP 在 DC 上的首部作品，游戏中使用了许多新的制作技术，并且也得到了玩家的肯定，今后 WARP 会在 DC 上发售更多的 GAME。



2000 年 WARP 会 更致力于 DC 的制作

——首先，请问您 1999 年的感想是什么？

饭野：“D2”是 DC 最初公布的作品，开发也是同硬件同时进行的，所以第一次经历的事很多，真是够受的。当然，必须超越的障碍也非常多，但相对的也很有趣。现在能够看到 DC 的优势与短处，我想可以做出进一步发挥硬件的能力的企画。而且，快点制作“D2”这样的作品，对我来说在精神上也是很

必要的。制作前和制作后完全不同。做完后看到了与之前不同的游戏的方向性。

——那么，2000 年的关键是什么？

饭野：在 2000 年想多制作出些作品，所以重点也不是一个。但都要“向新事物挑战”。采用新的技术，即使是游戏也想创造出新的东西来。此外，“D2”是在企画和脚本方面，下了很大工夫的作品。在 2000 年想创作追求那以外的绘画和程序的作品。因此，要“利用这个

饭野 贤治



机会全力以赴”（笑）。

——据说 2000 年会让我们欣赏到各种不同的风格。

饭野：是的。今年要制作新的、有趣的游戏。这是新的 WARP，“D2”之后的 WARP 的开始。喜欢“D2”的朋友自不用说，我们也会准备让其他人喜欢的作品。请大家放心。

2000 年是充满“危机”的一年

2000 年最新情报

在 DC 刚发售时就公布了“青涩宝贝 2”会在 2000 年初面市，但由于某些制作年的原因而推迟，请大家谅解。这个游戏必定会以极高的质量出现在所有玩家面前。



新年早々
まあ何ですが……



個性のある制作ディレクターと
過労死危しのどわなな店員スタッフ
まずはアルバイトでマジ勉強中！
NEC インターチャネル 多田俊雄

多部田 俊雄

真实的路线虽很好 但始终是要回归到娱乐的原点

“首先，我要为‘青涩宝贝 2’的推迟发售晚了表示歉意。不过，现在研制开发的项目我想会在夏天以前呈现给大家。而且，我们预定在这之后要制作充分体现我们的风格的带有很强个性色彩的游戏，并计划适

时地向家用电脑游戏方面发展。

我觉得 2000 年整个业界会是“停滞”的。组合原有的技术而产生的东西是没有革新的。最终会回到“没有比人类更有趣的素材”的情况。表现之一就是 i 模式（NTT DOCOMO 的服务），都活生生的人类进行各种各样的争斗。DC 既是游戏机又是网络终端，但二者还不能很好的联系在一起。这几

2000 年
的关键

真正意义的 “双方向”

年游戏呈现两极化，虽然积极追求真实的东西也是一种趋向，但我们不是也必须创造真正意义上的具有“双方向性”的游戏吗？用户的个人所得花在手机上这种现状就表明了游戏作为一种娱乐输给了 i 模式。是认真面对这一现实，重新思考“娱乐”为何物的时候了。我们自己呢？我们的回答就是“在 2000 年生产出这样的产品！”



SEGA

互
重
郎有许多能让爱好者
兴奋的作品

——首先，去年底备受期待的“电脑战机2”发售了，回顾99年您觉得如何？

互：夏天以前一直在做DC版“电脑战机2”的制作，因为还兼做着很多工作所以很忙。今后会有2、3份面向2000年的新设

以DC版“电脑战机2”为制作起点

计呈现给大家。不过有一点我说过很多次了。现在的游戏制作方法与以前完全不同，这就有必要考虑环境了。我想这点在2000年以后会更加明显，这次，我们在DC版“电脑战机2”的开发中比想像中辛苦得多。传统的开发观念和经费观念已经变得不合时宜了。99年是深切感受到这一点的一年。

——99年新春时您曾说过重点是“余裕和我行我素”……

互：根本不能我行我素地工作，真的很遗憾（笑）。所谓的网络游戏就是

是要几个公司联系在一起进行工作，所以各公司间的相互磨合是很困难的。我想在这方面我们会学到很多东西。

——用户方面最近的反应如何？

互：我想是分成了两极。一种是觉得很好，认为这是非常棒的网上对战游戏的肯定派，一种是认为电话费很贵，反应还不够积极的否定派。

——2000年的目标和方向是什么？

互：首先要认真考虑一下在网络方面做到何种程度才能定胜负。SEGA自身标榜是网络王国，是因为这次我们终于证明“电脑战机”水平的动作游戏在网上玩是完全可能的。今后，扩大网上内容的幅度是非常重要的。

——但是，用新世代机制作游戏会更花时间的。

互：是的，如果继续按照以前的方法的话，会非常费时间的。即使是用PS2也是如此吧。不过，这一现象我们三年前已经在街机上体验过了。当时，我们一从MODEL2基板换到MODEL3基板，之后的开发进度就无法维持了。与高性能的硬件相对，一味沉溺于软件的制作，结果只会象卡住自己的头一样疲惫不已。在不成熟的开发体制下，不能简单的制作游戏，即使有能力，能够做大制作，也不过就是草草能卖出去就完事的程度。看不到爽快的话，所有的东西就会变得平淡无奇了。我觉得2000年以后若还是用原来的作法，游戏业界就会变得没有未来。

——互先生所认为的突破口是什么呢？

互：适合任何人而且容易懂的“简单”。返朴归真的话应该可以让人看到新鲜的东西吧。做了一些爱好者喜欢的游戏，所以大体上今年也不会让大家失望。



SEGA

名
越
稔
洋

想成为发挥个性的先锋

——首先，回顾去年您有什么感想？

名越：刚刚完成DC版“VR射手2000”的制作，有相当疲惫的感觉，街机上也是如此。作为AM11研从2研独立出来也刚好一年了，现在以4研的名义工作。

街机 GAME 的方向是什么？

——现在的4研着眼于什么呢！是街机，还是家用游戏机？

名越：基本考虑的是……人吧，关于发挥个性嘛，我绝对想成为先锋。确实可以说“VR射手”和“VR NBA”是运动游戏的总括，我想首先以这为基本，目标是彻底地街机。

——现在的街机开始受到冷落了。如何才能解决这个问题呢？由谁来打开局面呢？我对此非常有兴趣。

名越：我想做这件事。我进入SEGA已经11年了。以前都是在按照前

辈们所指引的轨迹来做，现在我想慢慢改变这种情况，这次我想自己来做。关键是网络的问题，因为风险大，所以我想现在还是慎重一些。从这个意义上来说，“SPIKOUT”就是我在这方面所迈出的小小一步。从中获得的东西很多，收获很大。其中也包括反省和自信。所以，这次不是“实验”，而是想好好的设定目标来做。

——具体的解决方法是什么？

名越：作为雏型的构想有了。虽然网络是关键，但那并不是全部，所以我想作出超出大家相像的提案。

——虽说如此，但现在是制作游戏本身就就很费时的时代。由于硬件的性能是著提高，会花费巨大的开发费。

名越：真的是如您所说。硬件的性能提高，游戏也会进步……。但其手法上存在着很大的矛盾和失败之处。我想SEGA或许是最早体会，最早注意到这一点的。

——这当中，对于名越先生来说2000年的关键到底是什么？

名越：还是“面向未来的提案吧。我想只有这个。

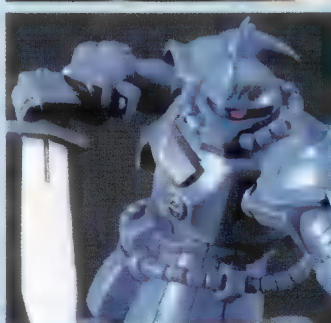
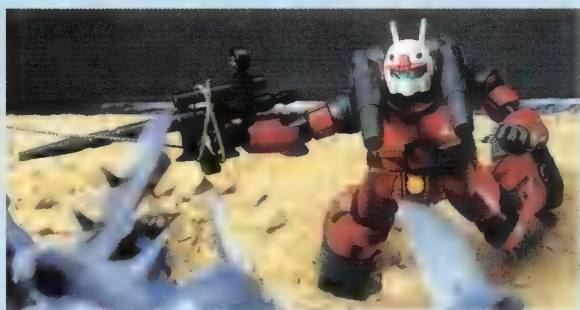
——今年，也就是2000年的抱负是什么？

名越：去年虽发生了很多事，但我明白自己的风格在不断进化。无论是在个人方面还是在团体方面，与5年前、2年前、1年前相比现在更特别能感受到这一点。所以，个人方面现在正制作一些有新意的游戏，制作的过程中如听到大家的意见对自己也是个编策，我会很高兴看到这些意见。

——最后，请对大家说点什么吧。

名越：简言之，我希望大家只玩觉得有意思的游戏，因为这会是培育游戏业界。

手办欣赏





▲▲“电脑战机”群像



▶『悠久之瞳』的男主人公



▶『最终幻想VII』之隐藏 BOSS



▶『街头霸王』之女性格斗家——春丽



▼“格斗之王”女性格斗家

▲▲“CHRONO CROSS” 主要人物群像



信 息

北京海天游戏销售中心

邮 购 价 目

全新的经营方式您不容错过的机会

自本公司推出分期付款购买主机业务后,各地玩友反应强烈,近期因邮购数量过大,本公司自本月起对某些主机限量购买,以下主机每月每种只提供 50 台,全新 PS9 字头系列、DC 主机、彩色 GB,望广大玩友谅解。另本公司北京宣武、东城区市正在筹备、装修中,望北京玩友密切关注。

具 体 方 法

1. 分期付款分半年和一年两种,半年期首付 50%,自付款第二月每月付 10%。一年期首付 40%,自第二月起每月付 6%,直至付清。例如:本月广告中 7501 型 PS 机售价 1100 元,您只需先汇款 590 元(含邮费),自次月起每月付 110 元;假如您想一年期分期付款我公司的 DC 主机,您只需先汇款 600 元(含邮费),自次月起每月付 84 元,直至付清。
 2. 分期付款购买主机时,请将身份证复印件寄至本店,如您未成年,请将您本人的学生证件复印件、户口本复印件或父母身份证复印件寄至本店,请您一定写清您的详细地址及联系方式。
 3. 自我公司收到您汇款十日内,我们会将合同及主机寄到您处,正式合同分两份,请您签好后尽快寄回本公司,以便我们存档管理。
 4. 自付头期款后,每月 1—10 日为交款日,逾期一个月不付款,我们将发专函通知您交回主机,并将您已交款的 80% 退回您处。
 5. 如出现不付款且不退回主机的情况,我公司有权凭正式合同追究法律责任,直至起诉。
 6. 分期付款只限购买各种全新主机和二手主机,其他配件及软件不可分期付款购买。
 7. 一次性交纳全款,在现行价格上再优惠 5%,如 P7501 型 1100 元,一次性付款只需 1045 元。
- 我们之所以敢这样做,是出于我们对广大玩友的信任,我们确信我们的信任会换取您的真诚。

全 新 主 机

| 整 套 售 价 | 价 格 | 单 机 价 | 邮 费 |
|--|-------------------|-------|-----|
| PS9001、9002、9003 主机带手柄、电源、直读、记忆卡、加任选 10 游戏 | 1150 元 | 1050 | 40 |
| PS7501 型主机带手柄、电源、直读、记忆卡、加任选 10 游戏 | 1200 元 | 1100 | 40 |
| 原装世嘉 DC 主机带手柄、电源、上同盘、记忆卡加任选一游戏 | 1800 元 | 1400 | 40 |
| 原装世嘉土星机带手柄、电源、直读、加任选 10 游戏 | 750 元 | 680 | 40 |
| 任天堂 GB 手持游戏机厚/薄/夜光/彩 | 280/290/360/660 元 | | 30 |
| 超任光盘一体机送最新游戏 2000 个 | 1050 元 | | 50 |
| 世嘉 16 位二型机送 5 盒卡 | 150 元 | 100 | 30 |
| SNK 彩色手掌机加送拳皇 R2 或合金弹头 X 或饿狼 | 800 元 | 600 | 40 |
| 百盛 16 位手掌机送机器人大战 | 750 元 | 450 | 40 |

以上主机全部经专人测试完毕,一律保修半年,终身维修。

二 手 主 机

| 整套售价 | 邮费 | 整套售价 | 邮费 |
|-------------------------|------------|----------------------------------|------------------------|
| PS 主机加直读、电源、手柄、任选 20 游戏 | 800 元 40 元 | 超任加 32M 磁碟机加送 10 游戏 | 550 元 50 元 |
| 世嘉土星机加直读、电源、手柄、任选 20 游戏 | 450 元 40 元 | 任天堂手掌机厚/薄/夜/彩 | 180/200/260/380 元 30 元 |
| N64 主机加手柄、电源、加送一卡 | 600 元 50 元 | DC + 手柄 + 记忆卡 + 游戏一盒仅 10 台不可分期付款 | 1200 元 40 元 |

本店经营二手主机,全部由南方大批直接进货,故质量与数量皆有保障,所有主机皆保修三个月

| 品名 | 价格 | 邮费 | 品名 | 价格 | 邮费 | 品名 | 价格 | 邮费 |
|-----------------|--------|----|-----------------|---------|----|--------------|-----|----|
| PS 振动柄原装/组装 | 100/50 | 15 | PS 振动光枪(附脚踏板) | 120 | 30 | N64 金碟 1—6 张 | 100 | 15 |
| PS 手柄原装/组装 | 50/10 | 10 | PS 大/中手台(振动) | 80/60 | 20 | 超任金碟 5 张 | 90 | 15 |
| PS 跳舞地毯 | 58 | 30 | PS/SS 无线遥控手柄(对) | 90 | 10 | DC 手柄 | 190 | 15 |
| PSVCD 电影卡 | 210 | 20 | PS 飞行摇杆 | 140 | 20 | DC 记忆卡 | 180 | 15 |
| PS 原装长/中线光头 | 340 | 20 | PS 手柄四分插原/组装 | 350/120 | 15 | DC 手台 | 220 | 20 |
| PS 专用吉它 | 95 | 30 | PS 鼠标原/组 | 260/45 | 15 | DC 方向盘 | 480 | 30 |
| PS 五色主机外壳 | 60 | 20 | SS 原装/组装机 | 60/15 | 10 | DC 振动包 | 180 | 20 |
| PS 中文金手指 | 35 | 10 | SS 记忆卡 | 60 | 10 | DC 专用火牛 | 50 | 20 |
| PS 专用制棒 | 38 | 10 | SS 加速卡(4M) | 65 | 10 | DCVABOX | 150 | 20 |
| PS/DC 书包 | 35/40 | 15 | SS 金手指(赠书) | 60 | 10 | GB 充电电池 | 40 | 10 |
| PS 方向盘(振动) | 150 | 30 | SSVCD 电影卡 | 300 | 20 | GB 放大镜/皮套 | 15 | 10 |
| PS/SS/N64 三用方向盘 | 240 | 30 | N64 手柄 | 80 | 20 | GB 背包/摇杆 | 20 | 10 |

最 新 游 戏

| 品名 | 价格 | 品名 | 价格 | 品名 | 价格 | 品名 | 价格 |
|----------|-----|-----------|-----|----------|-----|---------------|-----|
| VR3 | 180 | ☆D 之食卓 2 | 500 | ☆钓鱼 + 鱼杆 | 650 | 蓝刺 | 320 |
| 索尼克 | 190 | 越野摩托车 | 150 | ☆99 霸王 | 400 | 七月 | 180 |
| 能量宝石 | 380 | XMEN 对街霸 | 300 | 神机世界 | 320 | 空中力量 | 380 |
| 首都高速 | 350 | ☆职业球会创造 2 | 550 | ☆刀魂 | 400 | ☆VR 射手 2000 版 | 420 |
| 超能力 2010 | 250 | 乔乔之奇妙冒险 | 450 | ☆魔剑 X | 420 | ☆莎木限定版 | 680 |
| 世嘉拉力 2 | 320 | ☆死亡之屋 + 枪 | 750 | 高达 | 400 | ☆生化危机外传 | 700 |

以上游戏带☆者不可随机赠送,如随机购买可优惠 5%。

另有大量对应各种主机的软件及配件因版面所限不能详列,如有需要请函索价目表,各类价目表 5 元一份,如蒙回信请附回执封及邮票。

邮购汇款地址:北京市宣武区里仁街邮局 13 号信箱

邮政编码:100054

收款人:李 斌

业务查询电话:010—63479657

邮购查询电话:13001942383

信 息

★公司宗旨:

信誉第一、价格低廉、
保证质量、服务周到

南京新世界

优惠价

| 优惠价: | 邮费 | 优惠价: | 邮费 |
|----------------------------------|-------------|--------------|-------------|
| 原装索尼 PS 机(原装全套、直读) | 1100 元 50 元 | 6 寸液晶彩显(N/P) | 280 元 30 元 |
| 超任光盘一体机(送新节目近 2000 种) | 1200 元 50 元 | 任天堂超薄 GB 机 | 300 元 30 元 |
| 任天堂彩色手掌机 | 650 元 40 元 | 步步高 16 位机 | 160 元 40 元 |
| 原装世嘉 DC 机(原装手柄、中文说明书、保修卡、火牛、游戏碟) | | | 1750 元 50 元 |

本中心备有大量动画 VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信邮购部索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推出:索尼 PS 机专用跳舞地毯(香港原装) 单价:60 元 邮费:30 元

本公司专业批发,零售次时代(土星,索尼)和 N64 主机,光碟机以及 GB 机等日本,美国,港台的特新游戏机,卡和软件。周边齐全,货源充足,到货及时,价格特优,大量批发,注重服务,讲究信誉。欢迎新,老客户前来批发,惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换,一年保修,终身维修的原则。

| | | | |
|------------|----------------------|----------------------|---------|
| 南京新世界批发中心 | 地址:中央门金桥市场东三楼 734 包间 | 电话:025-5613838-2277 | 联系人:卫先生 |
| 南京新世界中央门总店 | 地址:南京建宁路 27 号 | 电话:5504672 | 联系人:王小姐 |
| 南京新世界新街口商店 | 地址:南京中山东路 113 号 | 电话:025-4545355 | 联系人:李小姐 |
| 南京新世界太平南路店 | 地址:南京白下路 218 号 | 电话:025-4453509 | 联系人:谢先生 |
| 南京新世界夫子庙商店 | 地址:南京建康路 185 号天宇市场 | 电话:025-6626111-350 | 联系人:李小姐 |
| 南京新世界鼓楼销售店 | 地址:南京鼓楼中央路 23 号 | 电话:(传真)025-3227953 | 联系人:谢小姐 |
| 南京新世界广州经营部 | 地址:广州西堤二马路 65 号二楼 | 电话:(传真)020-81871103 | 联系人:高峰 |
| 南京新世界邮购部 | 地址:南京中央路 23 号 | 电话:3227953 邮编:210008 | 联系人:卫小姐 |
| 南京新世界城南维修部 | 地址:南京白下路 218 号-1 | 电话:025-4453509 | 联系人:小陶 |
| 南京新世界城北维修部 | 地址:南京中央路 23 号 | 电话:025-3227953 | 联系人:陶先生 |

南京新世界经营总部:纽沃德(NEW WORLD)实业有限公司业务联系

联系人:颜先生

TEL(FAX):(025)5621582

5504672

地址:南京建宁路 27 号

吉林市大功电玩动画专卖

本店愿与有实力的批发商共同开拓市场

※本店备有全品种日本动画 VCD 及经典日本电视剧品种上乘,质量保证,欢迎广大玩家来信索取目录,特别推出:太七、太八、心跳回忆、街霸、福音战士等多种人物首办,游戏挂画。

※批发零售:索尼(PS)主机及各种 PS 周边配件及游戏软件,世嘉(DC)全套,任天堂(N64)任天堂 GB 手掌机、彩色 GB 机、普通 GB 机、荧光 GB 机。各种 GB 配件及百余种 GB 游戏卡带,价格从优。

PS2 预定试玩已全面展开,质量何证,请勿失良机!

本店另备有游戏钥匙扣系列: 日本游戏 T 恤系列,品种如下:

- ①心跳系列 ②侍魂系列 ③口袋战士系列 ④最终幻想 8 系列
- ⑤樱大战系列 ⑥最终幻想系列 ⑦ 98 拳皇系列 ⑧生化危机系列
- ⑨沙木系列 ⑩刀魂系列 ⑪铁拳系列 ⑫洛克人系列

迎千禧到大功买机器送大礼

地址(汇款):吉林省吉林市昌邑区中兴街四中教工楼 12 号商业网点,大功电玩专卖店

电话:(0432)2796998 手机:13704302168 经理:乔大功

请山东济南邮购太八 T 恤玩友速与本店联系!!

哈尔滨 游戏服饰专卖店 送

大量批发

最新登场:

- 99 真草雄京:外衣+内衣+裤子=280 元
- 99K' 上衣+裤子+项链=260 元(皮版)
- 草雄京:风吹真草(上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=260 元)
- 八神庵:上衣+衬衫+裤子+项链=220 元
- 特瑞:上衣+裤子+帽子+内衣=220 元
- 特价推出皮版:
- 98 草雄京:上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=350 元
- 98 八神:上衣+衬衫+裤子+项链=320 元
- 火神大衣:220 元 八神大衣:220 元 特瑞大衣:220 元
- 斯科尔:上衣+内衣+裤子+项链+手套=360 元(赠太八挂历一本)
- 塞拉:大衣+内衣+裤子=300 元

克丽丝:上衣+内衣+裤子+项链+护腕=180 元

七姬社:上衣+裤子+背带=180 元

刹那:外衣+衬衫+裤子=240 元

学生装(位领装):上衣+裤子=200 元

女神异闻录 2:

周防达哉:上衣+裤子=220 元

荣吉:上衣+裤子=220 元

特价推出秋季廉版:

草雄京头带:20 元

八神裤子:75 元

外国僵尸魔鬼面具:50 元

HOT 胸罩:25 元/个(版面多)

HOT 明信片:50 元/套

HOT 肥裤子:80 元(颜色全)

HOT 钥匙链:35 元/个

HOT 背带裤:160 元/条(颜色全)

草雄京皮手套:50 元

八神项链:35 元

HOT 头巾:35 元

HOT 明信片:50 元/套

HOT 电话本:30 元/个

HOT 背带裤:160 元/条(颜色全)

特瑞帽子:35 元

K' 项链:35 元

HOT 项链:35 元

HOT 笔记本:20 元/本

特瑞裤子:35 元

K' 项链:35 元

HOT 项链:35 元

HOT 笔记本:20 元/本

特瑞帽子:35 元

K' 项链:35 元

HOT 项链:35 元

HOT 笔记本:20 元/本

特瑞裤子:35 元

K' 项链:35 元

HOT 项链:35 元

HOT 笔记本:20 元/本

特瑞帽子:35 元

K' 项链:35 元

HOT 项链:35 元

HOT 笔记本:20 元/本

特瑞裤子:35 元

K' 项链:35 元

HOT 项链:35 元

HOT 笔记本:20 元/本

凡在春
节期间购买
格斗王服装
均赠格斗王
胸章一个

本月特价商品

- 斯科尔项链 40 元/个
- 太八打火机 60 元/个
- 太八闹钟 50 元/个
- 格斗王钥匙链 15 元/个
- 98 草雄京领徽 5 元/对
- 99 草雄京内衣 70 元/件

HOT 四件套:假发帽马夹+外白短袖+内黄长袖+肥裤子=280 元
HOT99 演唱会出场服:上衣+裤子=260 元
HOT 套服:西服+裤子=220 元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服:上衣+裤子=400 元

以上服饰只是本店一部分,玩友有特殊要求,本店还可订做,保证忠于原版,本店同时提供大量鬼服和大量演出服,而且本店商品均向有关部门申请保险,如有邮购丢失现象均可索赔。(注:如邮购请看清身高、体重、腰围、胸围与清楚,均与净量尺寸,索取游戏服饰相片及详细资料 15 元,索取南韩乐队详细资料 15 元。)

地址:哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号 邮编:150080

收款及联系人:杜道通

联系电话:(晚)0451-6670072

传呼:0451 1128-5102818

批发专线:(0)13904646351

信 息



通威电子(国际)有限公司游戏产品特别推荐

通威电子 TOP WAY ELECTRICAL APPLIANCE CO.,

| | |
|-------------------|---|
| 通威电子重点推荐 | <p>1. PS 舞蹈地毯(跳垫): TP - PS/DDR638 对应包括 KONAMI 最新游戏"Dance Dance Revolution"在内的多款舞蹈游戏让您在家中体验街机的跳跃动感乐趣,兼容所有 PS 游戏软体,该地毯可同时体验格斗类,足球类,RPG 等各类游戏,感觉会很新刺激,可在家自学 Disco,该产品同时具有游戏及健身功能。计算机专用跳舞地毯。</p> <p>2. PS 震动椅垫: TP - PS/RSM635 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您曾体验的局部震撼延至全身,有身临其境的感受,同时该产品还可在不玩游戏时单独用作保健按摩器。</p> <p>3. PS 震动背心: TP - PS/RV637 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您有身临其境的感觉,同时具有按摩健身的功能。</p> <p>4. PS 金手指: TP - PS/GF620 充分支持最新版软件及密码,有与计算机连接的打印机接口,并可更改或更新密码(无敌版)。</p> <p>5. PS 电影卡: TP - PS/MC615 真正 2.0 版,兼容 1.0,1.1 版,全制式,图象清晰,高保真立体输出,免跳线,免弹簧,新款推介。</p> |
| 通威电子系列产品 | <p>1. PS 记忆卡: TP - PS/M602 主要包括 1M /2M /8M /16M /24M /32M /48M /56M /68M /72M /(LED /DISPLAY) 品种齐全,1M 到 72M,无记忆丢失现象。</p> <p>2. PS 震动手柄: TP - PS/VJ626 对应所有震动软件,适用于数字及模拟游戏,适用于使用记忆卡,配备多种颜色。</p> <p>3. PS 鼠标: TP - PS/MS627 品质上乘,做工精细,附送原厂鼠标垫</p> <p>4. PS 方向盘: TP - PS/SW609 自动支援数码及模拟状态,PS 状态,双振回转,方向盘 150 度转向角度。</p> <p>5. PS 制转器: TP - PS/N610 画质清晰,音像保真</p> <p>6. 万用 VGABOX 适用于 PS /SS /DC,VCD,DVD,所有视听产品的 AV 信号转换为数码信号,直接电脑显示器或真数码彩电等来显示映像,感受数码时代的精彩。</p> <p>7. PS 四分插: 新型可拖带 8 支手柄,并可配用震动手柄。</p> |
| 通威电子其它相关产品 | <p>1. AV 输入分插器: TP - 168 质量稳定,耐用方便</p> <p>2. 万用制转器: TP - 9900 适用于包括 PS 机,SS 机,DC 机,VCD 机在的多种光碟游戏机以及摄像机,卫星电视等家用电器的制式转换。</p> <p>3. PS + PC 方向盘: TP - PS/644 PS /R4 /PC 通用</p> <p>4. PS /SS /N64 方向盘: TP - PS/TSW646 PS /SS /N64 通用</p> <p>5. PS /N64 方向盘: TP - PS/NSW643 PS /R4 /N64 通用,可程式脚踏,两极转向灵敏度</p> <p>6. 可退膛光枪: TP - PS/NSW643 三种装弹模式,配备脚踏,射击准确,适用于 PS 及 GUNCON</p> <p>7. MD16 位游戏机: CT - 1668 CT - 1688 CT - 2668</p> <p>8. 128 位 AV 线: TP - DC/A647</p> <p>9. 128 位 RGB 线: TP - DC/C641</p> <p>10. 128 位 S 端子线: TP - DC/S648</p> |
| 通威电子近期推出 | <p>1. PS 红外线遥控震动手柄: TP - PS/NJ639 无线遥控距离远,可达 10 米,近距离可多角度遥控</p> <p>2. 多种 GAME BOY 周边配件 主要有①高清晰放大镜②全通用 GB 对打线③多功能蓄电池产品。</p> <p>3. GAME BOY 包 用于携带 GAME BOY 机的配件产品。</p> <p>4. GAME BOY 多功能三合一放大镜(带双音箱,手柄等) 薄机、厚机和彩机都通用。</p> <p>5. PS 疯狂吉它 全新感觉弹奏乐趣</p> <p>6. 128 位 DC 手掣 全面兼容 DC 记忆卡</p> <p>7. 因版面所限,还有多种周边配件,未列此内,请来电咨询。</p> |
| 通威电子各地代理 | <p>1. 广州地区总代理: TEL: 020 - 81858642 意翔电子公司 广州西堤二马路 8 号南太工业品批发市场 A118 号</p> <p>2. 北京地区总代理: TEL: 010 - 65958264 手机: 13001283938 新亚电子公司 北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 103 室</p> <p>3. 乌鲁木齐地区总代理: TEL: 0991 - 5857042 迪龙电子公司 乌鲁木齐红山地下通道内"金道苑"6 号</p> <p>4. 哈尔滨地区总代理: TEL: 13804536238 天乐电子公司 哈尔滨新曼哈顿商城三楼西 084 厅</p> |

本公司系游戏机专业技术生产厂家,技术力量雄厚,产品品质卓越,诚邀各界人士前来洽谈订货,国内各地经销商如有意可与以上代理商联系批发业务。

信 息

沈阳小陆游戏机专营店 (家用游戏机批发中心)

★ 五爱市场批发总店欢迎您惠顾。地址(此地址不收汇款): 五爱市场东区 746 档 745 档(金城大厦斜

对个), 南区购物城 126 档。

负责人: 陆红疆 张辉

联络人: 李先生 李小姐

批发(发货)联系电话(邮购免打): 024-24141448(传真, 745 档) (0)13609892121 24127840(126 档)

★ 邮购零售总店地址(汇款单填写地址): 沈阳市铁西区南八中路 78 号(铁西区南八马路与保工街交叉路口东 100 米)

负责人(收款人): 陆红疆

联络人: 康小姐 孙小姐

邮编: 110023 电话(传真): 024-25850632

邮购价格: 土星金碟、日剧金碟、精装 CD: 10 元/张 VCD 碟片、日剧银碟 5 元/张, 10 片以内, 邮费 15 元, 特快 40 元。世嘉卡及 C 卡价格含邮费, 两盘起邮。原版 CD68 元/张, 详细目录请函索, 函索目录者请附回邮信封, 及 3 元钱。

| 土星金碟 | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|---------------|-----|----|----------------|-----|-----------------|-----|--|--|--|--|--|
| 1 斩红郎无双剑 | 格斗 | 过关 | 77 吉屋野望策略书 | RPG | 射击 | 156 三国志 V | SLG | 195 樱大战 | SLG | | | | | |
| 2 恶神传 | 格斗 | 过关 | 78 天外魔境-第四次续录 | RPG | 射击 | 157 机动战记 | SLG | 196 樱大战 2 | SLG | | | | | |
| 3 饿狼传说 5 | 格斗 | 过关 | 79 王国传说 | RPG | 射击 | 158 大舰海 2 | SLG | 197 樱通信 | SLG | | | | | |
| 4 WF 真人摔跤 | 格斗 | 过关 | 80 炼金术士 | RPG | 射击 | 159 魔界争霸 | SLG | 198 机器人大战 F 完结篇 | RPG | | | | | |
| 5 少年街霸 2 | 格斗 | 过关 | 81 银河之星 2 | RPG | 射击 | 160 水陆传 108 里 | SLG | 199 梦幻模拟战 4 | RPG | | | | | |
| 6 少年街霸 3 | 格斗 | 过关 | 82 梦幻模拟战 V | RPG | 射击 | 161 孔明传 | SLG | 200 真女神转生 | RPG | | | | | |
| 7 天草降魔 | 格斗 | 过关 | 83 梦幻之星合集 | RPG | 射击 | 162 飞行大亨 | SLG | 201 FIFA98 足球 | 体育 | | | | | |
| 8 神鹰拳 | 格斗 | 过关 | 84 洛克人 4 冒险 | RPG | 射击 | 163 交通大亨 | SLG | 202 Q 版赛车 | 体育 | | | | | |
| 9 恶魔战士 3 | 格斗 | 过关 | 85 足球 RPG | RPG | 射击 | 164 (AVG) | SLG | 203 十项全能 | 体育 | | | | | |
| 10 S 超人 VS 街霸 | 格斗 | 过关 | 86 三国英杰传 | RPG | 射击 | 165 神秘岛 | SLG | 204 太空战机外传 | 飞机 | | | | | |
| 11 生与死 | 格斗 | 过关 | 87 恶魔全书 | RPG | 射击 | 166 深海恐惧 | SLG | 205 钟表匠骑士 | 过关 | | | | | |
| 12 东京番外地 | 格斗 | 过关 | 88 亚鲁巴外传 | RPG | 射击 | 167 生化危机 | SLG | 206 街霸合集 | 对战 | | | | | |
| 13 风云再起 | 格斗 | 过关 | 89 白发魔女 | RPG | 射击 | 168 古墓丽影 | SLG | 207 旺来达之心 | RPG | | | | | |
| 14 火热火热 7 | 格斗 | 过关 | 90 英雄传说 1+2 | RPG | 射击 | 169 露娜 永远的露娜 | SLG | 210 战斧格斗 | 对战 | | | | | |
| 15 VR 战士 2 | 格斗 | 过关 | 91 七风岛物语 | RPG | 射击 | 170 心跳回忆 影之恋歌 | SLG | 211 梦幻模拟战 II | RPG | | | | | |
| 16 VR 战士 VS 格斗之蛇 | 格斗 | 过关 | 92 外太空战机 | 射击 | 射击 | 171 心跳回忆 启程之诗 | SLG | 212 台球 3 | 娱乐 | | | | | |
| 17 96 拳王 | 格斗 | 过关 | 93 武装雄师 1 | 射击 | 射击 | 172 井上凉子 | SLG | 213 18 岁战记 | 飞机 | | | | | |
| 18 97 拳王 | 格斗 | 过关 | 94 武装雄师 2 | 射击 | 射击 | 173 骨头先生 (2CD) | 过关 | 214 光明圣炬 | RPG | | | | | |
| 19 豪血寺 3 | 格斗 | 过关 | 95 VR 特警 1 | 射击 | 射击 | 174 D 之食卓 | AVC | 215 街霸方块 | 过关 | | | | | |
| 20 口袋战士 | 格斗 | 过关 | 96 VR 特警 2 | 射击 | 射击 | 175 少年军团 | SLG | 216 炸弹人战争 | RPG | | | | | |
| 21 全日本职业摔跤 | 格斗 | 过关 | 97 坦克风暴 | 射击 | 射击 | 176 灵魂租借者 | RPG | 217 空牙 2001 | 飞机 | | | | | |
| 22 真人快打 4 | 格斗 | 过关 | 98 妖霸天下 | 射击 | 射击 | 177 魔法神剑 | 飞机 | 218 妖姬麻雀 | 娱乐 | | | | | |
| 23 斗神传 | 格斗 | 过关 | 99 棉花小魔女 1 | 射击 | 射击 | 178 重装机兵 | 过关 | 219 美少女格斗 | 对战 | | | | | |
| 24 伟大龙珠传说 | 格斗 | 过关 | 100 棉花小魔女 2 | 射击 | 射击 | 179 电影争霸 | 对战 | 220 恶魔战士 3 | 对战 | | | | | |
| 25 水獭大冒险 | 过关 | 过关 | 101 紫炎龙 | 射击 | 射击 | 180 梦幻模拟战 4 | RPG | 221 进攻生徒会 | 对战 | | | | | |
| 26 花小路大作战 | 过关 | 过关 | 102 性感沙罗曼蛇 | 射击 | 射击 | 181 世界英雄 | 对战 | 222 格斗家传说 | 对战 | | | | | |
| 27 血工厂 | 过关 | 过关 | 103 雷电风暴 2 | 射击 | 射击 | 182 饿狼传说 4 | 对战 | 223 机动战士高达 | 过关 | | | | | |
| 28 梦精灵冬季限定版 | 过关 | 过关 | 104 死亡之星 | RPG | 射击 | 183 X 超人 | 对战 | 224 忍者万丸 | 过关 | | | | | |
| 29 太郎丸 | 过关 | 过关 | 105 华丽击落王 | RPG | 射击 | 184 恶魔战士 2 | 对战 | 225 银鹰战士 | 飞机 | | | | | |
| 30 电梯大盗 | 过关 | 过关 | 106 战国传说 | RPG | 射击 | 185 龙珠 Z 武斗传 | 对战 | 226 闪电战机 | 飞机 | | | | | |
| 31 不良少年 | 过关 | 过关 | 107 武装飞鸟 | 射击 | 射击 | 186 列岛魔物 | SLG | 227 雷鸟 V | 飞机 | | | | | |
| 32 梦幻三合一 | 过关 | 过关 | 108 逆鳞神 | 射击 | 射击 | 187 炸弹人 | 过关 | 228 银河之星 1 | SLG | | | | | |
| 33 忍忍传 | 过关 | 过关 | 109 空牙外传 | RPG | 射击 | 188 三国志 4 | SLG | 229 千年帝国之灭亡 | RPG | | | | | |
| 34 蝙蝠侠与罗宾 | 过关 | 过关 | 110 疾风魔法大作战 | 射击 | 射击 | 189 四国战记 | 飞机 | 230 黑之断章 | RPG | | | | | |
| 35 热血亲子 | 过关 | 过关 | 111 飞龙 2 | 射击 | 射击 | 190 西部枪战 | 枪版 | 231 魔神转生之轮舞曲 | RPG | | | | | |
| 36 方块 | 过关 | 过关 | 112 音韵峰 | 射击 | 射击 | 191 机动战士苍之继承者 | 射击 | 232 魔女赌场 (3CD) | 其它 | | | | | |
| 37 救火奇兵 | 过关 | 过关 | 113 怒首领峰 | 射击 | 射击 | 192 超兄贵 | 过关 | 233 天神变 (划线) | 其它 | | | | | |
| | | | 114 高达射击版 | 射击 | 射击 | 193 灰水晶传说 | 过关 | 234 百物语 | | | | | | |
| | | | 115 毁灭战机 | 射击 | 射击 | 194 命令与征服 | 过关 | 235 冒险活剧 | | | | | | |

| GB 卡 (免邮费) | | | | | | | | | | | |
|--------------|--|--|-----------|--|--|-------------|--|--|---------------|--|--|
| 银河快枪手 20 | | | 牧场物语 24 | | | 魂斗罗 20 | | | 恐龙猎人 (彩) 30 | | |
| 死亡禁区 20 | | | 牧场物语 241 | | | 忍者蛙 122 | | | 兔宝宝 3 (彩) 30 | | |
| 恶魔城传说 20 | | | 忍者龙剑传 19 | | | 异形风暴 322 | | | 炸弹人 (彩) 30 | | |
| 复仇者 20 | | | 名侦探 221 | | | 蜘蛛人 22 | | | 99 NBA (彩) 30 | | |
| 侏罗记 2 20 | | | 物种警察 21 | | | 上尉命令 22 | | | 真人 4 (彩) 30 | | |
| 96 格斗 23 | | | 林克船长 21 | | | 丛林冒险 22 | | | 罗德里 (彩) 30 | | |
| 风中奇缘 23 | | | 吞食天地 324 | | | 汤姆 22 | | | 大金刚 (彩) 30 | | |
| 玩具总动员 23 | | | 斩红郎无双剑 27 | | | 沙漠风暴 24 | | | 虎鸟 2 (彩) 30 | | |
| 阿拉丁 23 | | | 圣剑传说 31 | | | 金刚战士 24 | | | 真人摔跤 (彩) 30 | | |
| 斗神传 25 | | | 坏欧陆 233 | | | 冒险岛 324 | | | 西部枪手 (彩) 31 | | |
| 吞食天地 3 25 | | | 信长野望 32 | | | 音速 527 | | | 信长野望 (彩) 31 | | |
| 口袋妖怪 (红) 25 | | | 阿拉丁 22 | | | 洛克人 835 | | | 女神转生 2 (彩) 34 | | |
| 口袋妖怪 (绿) 25 | | | 四驱车 224 | | | 玩具总动员 22 | | | 大战略 2 (彩) 34 | | |
| 口袋妖怪 (蓝) 25 | | | 三国志 124 | | | 狮子王 22 | | | 大富翁 (彩) 34 | | |
| 口袋妖怪 (金) 40 | | | 大金钢 324 | | | 真人快打 322 | | | 夏季奥运 (彩) 34 | | |
| 口袋妖怪 (银) 140 | | | 西部枪手 34 | | | 98 FIFA 24 | | | 三国志 2 (彩) 34 | | |
| 口袋恋爱 25 | | | 美少女 22 | | | 铁拳 327 | | | 沙罗曼蛇 (彩) 34 | | |
| 铁拳 3 代 30 | | | 兔宝宝 22 | | | SD 机器人大战 30 | | | 玛俐 (彩) 34 | | |
| | | | 小龙球 25 | | | 光之继承者 35 | | | 柯那米赛车 (彩) 34 | | |
| | | | 明星足球 22 | | | 天外魔境 23 | | | 飞龙拳 (彩) 34 | | |
| | | | | | | | | | | | |

信 息

沈阳小陆游戏机专营店 (家用游戏机批发中心)

批发、零售、邮购、专修

| | | | | | | | | | | | |
|-------------------|------------------|--------------------|---------------------|----------------------|---------------|------------------|--------|---------------|--------------|--------------|---------|
| 日本动画 VCD (银) | DNA ² | 5CD | VISTOR (日本第一 3D 动画) | 3CD | - 真红之少年 (剧场版) | 1CD | 新无责任舰长 | 5CD | 银河醒目女 (机械女神) | 3CD | |
| 新世纪 EVA (剧场版) | 4CD | 特搜机动队 | 3CD | 天地无用 - 炎夏的圣诞 | 2CD | - 黄金的苹果 | 1CD | 女恶魔人 | 8CD | 假之月 (双眼少女) | 2CD |
| 新世纪 EVA TV 版 | 13CD | 女神事务所 (我的爱神) | 3CD | 天地无用 - INLOWY2 遥远的思念 | 2CD | - 最终圣战 | 1CD | 艾狄龙战将 | 7CD | GS 美神 TV 版 | 15CD |
| 高达 W 停不了华尔兹 (剧场版) | 2CD | Q 版女神 - 小事情都很万 | 6CD | 新天地无用 | 9CD | - 神与神的激战 | 1CD | 能量宝石 | 1CD | GS 美神 (剧场版) | 1CD |
| 高达 F91 | 2CD | 新罗德岛战记英雄骑士传 | 9CD | 天地无用外传 - 魔法少女沙美 | 9CD | - 海皇篇 | 5CD | 星万天使 | 1CD | 神秘世界 2 | 4CD |
| 高达 ZZ | 16CD | 王立宇宙军 | 2CD | 街霸 2 | 2CD | - 北欧篇 | 9CD | 新世纪龙之子 | 6CD | 新推波动态危机 | 7CD |
| 高达 Z | 17CD | 六神合体 | 2CD | 魔术师 (奥梵) | 9CD | 兽兵卫忍风帖 | 2CD | 最游记 | 1CD | 饿狼传说 | 4CD |
| 高达 V | 17CD | 魔卡少女樱 | 6CD | 破邪大星 | 3CD | 伤逝之人 | 5CD | 枪神 | 13CD | 哥斯拉大决战 | 2CD |
| 高达 G | 17CD | MAZE 爆热时空 | 9CD | 城市猎人系列: | | 圣子到 BOY | 12CD | 炎之记忆 | 2CD | 妖精战士 II | 2CD/1CD |
| 高达 X | 17CD | 心灵 (TO HEART) | 6CD | - 便衣女警 (保释令) | 2CD | 吸血鬼美夕 (剧场版) | 2CD | JOJO 冒险奇遇 | 3CD | 新足球小将 | 5CD |
| 高达 W 战场之回忆 | 4CD | 巴别二世 | 4CD | - 海难之战 | 1CD | 吸血鬼美夕 TV 版 | 12CD | 星界之纹章 VOL.1-3 | 3CD | 光之帆船 | 2CD |
| 高达之逆袭的夏亚 | 2CD | 不可思议游戏 (朱雀篇) | 10CD | - 百万黄金阴谋 | 1CD | 电脑战队 | 2CD | 相聚一刻 | 32CD | CLAMP 学园侦探团 | 16CD |
| 高达 0079 TV | 9CD | 不可思议游戏 (青龙篇) | 9CD | - 誓与宿命连发枪 | 2CD | 碧奇魂 TV 版 VOL.1-6 | 6CD | 太阳之船 | 1CD | 星界之纹章 VOL.4 | 1CD |
| 倒 A 高达 | 8CD | 不可思议游戏 (完结篇) | 6CD | - 天才犯罪教授 | 2CD | 怪医秦博士 | 3CD | 科长王子 | 1CD | 大运动会 | 6CD |
| SD 高达 ZERO | 1CD | 不可思议游戏 (剧场版) | 2CD | - 寒羽良的末日 | 2CD | 天空战记 | 3CD | 超神姬 | 1CD | 时空穿梭 | 6CD |
| 高达 0079 - 年中之战争 | 6CD | WEIBRENNZ (白色猎人) | 9CD | 魔装机神 1-12 集 | 6CD | 真女神转生 | 2CD | 万能文化猫娘 | 6CD | 亚里安 | 2CD |
| 高达 0080 | 3CD | 真孔雀王 | 2CD | 彼氏彼女神事 1-22 集 | 11CD | 五物语 | 1CD | 生化危机 | 1CD | 镜梦 | 1CD |
| 高达 0083 战士之黄昏 | 6CD | LAIN (铃音) | 5CD | 火影忍者 | 6CD | 超奇魂 (完结篇) | 7CD | 守护月天 VOL.1-4 | 4CD | 相聚一刻 (剧场版) | 1CD |
| 高达 0083 (剧场版) | 2CD | 力古斯托宇宙战 | 6CD | 宇宙海贼 | 2CD | 少女革命 | 13CD | 霸王大系龙骑士 | 6CD | 勇者王 | 17CD |
| 高达 08MS 小队 (剧场版) | 1CD | 银河少女警察 | 1CD | 孔雀王系列: | | 尾奇南 - 绝爱 | 1CD | 万有引力 | 2CD | 福星小子 - 爱星球之恋 | 2CD |
| 高达 08MS 小队 (完结版) | 1CD | 名侦探柯南 | 6CD | - 幻影城 | 1CD | 雷战机 (电影版) | 2CD | 流星花园 (花样少年) | 8CD | 恐怖宠物店 | 2CD |
| 高达 08MS 小队 (剧场版) | 1CD | - 连续两大杀人事件 | 2CD | - 鬼还祭 | 1CD | 北斗之拳 (电影版) | 2CD | 高智能方程式 | 4CD | 守护月天 | 9CD |
| 高达 - 马沙之反击 | 2CD | - 引爆魔天楼 | 2CD | - 樱花丰穗 | 1CD | 安达鲁作阳光普照 | 1CD | 听到涛声 | 1CD | 银河英雄传说 | 55CD |
| 浪客剑心 - 镇魂曲 | 2CD | - 第十四目标 | 2CD | 侍魂 II - 阿斯拉斯魔转 | 2CD | 接触 (大学篇) | 2CD | 梦幻街少女 | 2CD | 真夜中的侦探 | 6CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | - 世纪末的魔术师 | 2CD | 新世纪 GPX | 2CD | 十兵卫 VOL.1-3 | 3CD | 星方武侠 | 6CD | 宇宙骑士 TV 版 | 16CD |
| 浪客剑心 - 镇魂曲 | 2CD | 来自黑暗组织的女子 | 2CD | 勇者斗恶龙 | 10CD | AD 警察 VOL.1-3 | 3CD | 地狱先生 TV 版 | 16CD | 迷宮物语 | 1CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 电影少女 | 3CD | 青空少女战队 | 4CD | 大友克洋 MEMORIES | 2CD | 地狱先生剧场版 | 1CD | 老人 Z | 2CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 樱花大战 (全集) | 2CD | 学园幽灵 | 6CD | 世界末日 | 2CD | 秘藏探险 | 4CD | 秘境探险 | 4CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 斗神传 | 2CD | 烈火之焰 | 14CD | GTO 麻辣老师 | 12CD | 结碧舰队 | 2CD | 猛鬼校园 | 6CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 暗黑破坏神 | 3CD | 青龙宝儿 (伤感涂鸦) | 12CD | 头文字 D | 9CD | 金田一 TV 版 | 13CD | 刺之地大 | 3CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 东京巴比伦 | 1CD | 太空战士 VIII | 1CD | 火宵之月 | 2CD | 金田一剧场版 | 2CD | 宝魔猎人 | 3CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 琥珀之追击 (剧场版) | 1CD | 银河英雄传说 (剧场版) | 2CD | 99 格斗王 | 1CD | 秀逗魔道士 OVA 版 | 3CD | 网中之鱼 | 1CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 爆裂 (剧场版) | 2CD | 银河英雄传说外传 | 6CD | 特遣队 | 6CD | 新秀逗魔道士 TV 版 | 9CD | 神剑传 | 2CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 魔法骑士 - 特别版 (剧场版) | 2CD | 冒险少女娜汀亚 | 2CD | 魔法阵都市 | 11CD | 逮捕令 VOL.1-4 | 4CD | 超时空要塞歌集 | 1CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 亚基拉 | 2CD | 幽游白书 (剧场版) | 2CD | 剑风传奇 | 13CD | 逮捕令剧场版 | 2CD | 圣斗士十二宫篇 | 13CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 橙路 TV 版 | 16CD | 幽游白书 TV 版 | 24CD | 鬼神童子 (粤) | 5CD | 福星小子之圣夜奇缘 | 2CD | 水晶国传说 | 3CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 橙路 (剧场版) | 2CD | 英雄本色 | 1CD | 鬼神童子 | 2CD | 网络战士 | 3CD | 名侦探柯南 | 7CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 3 x 3 EYES I | 4CD | 心跳回忆 (动画版) | 2CD | 机动战队 TV 版 (粤) | 13CD | 银河战国群雄传 | 18CD | 98 格斗王 | 1CD |
| 浪客剑心 - 追忆篇 | 4CD | 3 x 3 EYES II 圣魔传说 | 3CD | 心跳回忆 (日语版) | 2CD | 机动战队 (剧场版) | 2CD | 机动战队 (剧场版) | 2CD | 通灵公主 | 6CD |

经典日剧

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|----|-----------|----|----------|---|----------|----|-------------|----|-------------|----|------------|----|-------------|----|----------|----|-----------|----|----------|---|-----------|---|------|----|
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | 12 | 星之金币 14 (金) | 14 | 恋爱世纪 (金) | 11 | 爱情白皮书 (金) | 11 | 心跳回忆 (金) | 2 | 新同居时代 (金) | 2 | 这是工作 | 12 |
| 跟我说爱我 (金) | 11 | 跟我谈恋爱 (金) | 12 | 织田信长 (金) | 2 | 单身贵族 (金) | 10 | 同一屋檐下 1 (金) | 12 | 同一屋檐下 2 (金) | 13 | 星之金币 1 (金) | | | | | | | | | | | | | |

成都火星电玩

日本游戏机及配件 卡通 VCD、CD 大集合

寻求各地经销商, 批发热线: (028) 3360988

日本名卡通动画精选

| 日本名卡通动画精选 | | ●路 TV 版 2 (4CD) | | 毕业—圣罗 V (1CD) | | 时空穿梭 (2CD) | | 宫崎骏动画 MTV 精选 (1CD) | | 魔法骑士 OVA 版 (3CD) | |
|---------------------|-----------------------|-----------------|-----------------|--------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| W 高达剧场版 (1CD) | 煌一想到那一天 (1CD) | 大运动会 (1CD) | 梦幻少女 (2CD) | 我的爱神 (女神事务所) (3CD) | 最强战队剧场版 (2CD) | 魔法骑士特别版 (2CD) | 魔法骑士特别版 (2CD) | 魔法骑士特别版 (2CD) | 魔法骑士特别版 (2CD) | 魔法骑士特别版 (2CD) | 魔法骑士特别版 (2CD) |
| C 高达 (17CD) | 睡黑被坏神 (3CD) | 梦幻少女 (2CD) | 真孔雀王 (2CD) | 风之谷 (2CD) | 3 x 3 只眼 (一) (4CD) | 3 x 3 只眼 (一) (4CD) | 3 x 3 只眼 (一) (4CD) | 3 x 3 只眼 (一) (4CD) | 3 x 3 只眼 (一) (4CD) | 3 x 3 只眼 (一) (4CD) | 3 x 3 只眼 (一) (4CD) |
| W 高达 TV 版 (17CD) | 天地之城 (2CD) | 真孔雀王 (2CD) | 孔雀王 (2CD) | 圣子到 BOY (12CD) | 3 x 3 只眼—圣魔传说 (二) (3CD) | 3 x 3 只眼—圣魔传说 (二) (3CD) | 3 x 3 只眼—圣魔传说 (二) (3CD) | 3 x 3 只眼—圣魔传说 (二) (3CD) | 3 x 3 只眼—圣魔传说 (二) (3CD) | 3 x 3 只眼—圣魔传说 (二) (3CD) | 3 x 3 只眼—圣魔传说 (二) (3CD) |
| 高达 MS08B 小队 (6CD) | 怪医豪博士 (3CD) | 圣子到 BOY (12CD) | 新大地无用剧场版 (1CD) | 霸王大系之龙骑士战士 (6CD) | 霸王大系之龙骑士战士 (6CD) | 霸王大系之龙骑士战士 (6CD) | 霸王大系之龙骑士战士 (6CD) | 霸王大系之龙骑士战士 (6CD) | 霸王大系之龙骑士战士 (6CD) | 霸王大系之龙骑士战士 (6CD) | 霸王大系之龙骑士战士 (6CD) |
| 高达 0080 (3CD) | 怪医豪博士—黑暗医生 (3CD) | 圣子到 BOY (12CD) | 天地无用剧场版 (8CD) | 魔法提琴手 (1CD) | 魔法提琴手 (1CD) | 魔法提琴手 (1CD) | 魔法提琴手 (1CD) | 魔法提琴手 (1CD) | 魔法提琴手 (1CD) | 魔法提琴手 (1CD) | 魔法提琴手 (1CD) |
| 高达 0083 (6CD) | DNA2 (5CD) | 新大地无用剧场版 (1CD) | 天地无用剧场版 (2CD) | 魔女宅急便 (2CD) | 魔女宅急便 (2CD) | 魔女宅急便 (2CD) | 魔女宅急便 (2CD) | 魔女宅急便 (2CD) | 魔女宅急便 (2CD) | 魔女宅急便 (2CD) | 魔女宅急便 (2CD) |
| Z 高达 (17CD) | 97 拳皇攻略 (2CD) | 新大地无用剧场版 (9CD) | 天地无用剧场版 (2CD) | 魔剑美神 (2CD) | 魔剑美神 (2CD) | 魔剑美神 (2CD) | 魔剑美神 (2CD) | 魔剑美神 (2CD) | 魔剑美神 (2CD) | 魔剑美神 (2CD) | 魔剑美神 (2CD) |
| ZZ 高达 1 (17CD) | 甲龙传说电影版 (1CD) | 新大地无用剧场版 (9CD) | 天地无用剧场版 (2CD) | 魔剑美神秀秀魔道士 (3CD) | 魔剑美神秀秀魔道士 (3CD) | 魔剑美神秀秀魔道士 (3CD) | 魔剑美神秀秀魔道士 (3CD) | 魔剑美神秀秀魔道士 (3CD) | 魔剑美神秀秀魔道士 (3CD) | 魔剑美神秀秀魔道士 (3CD) | 魔剑美神秀秀魔道士 (3CD) |
| X 高达 (17CD) | 97 城市猎人天才犯罪教授 (2CD) | 天地无用完结篇 (2CD) | 天地无用外传沙罗 (9CD) | 新秀魔道士 (9CD) | 阿尔斯兰 (2CD) | 相聚一刻 3 (2CD) | 新世纪完结篇 (2CD) | 超魔神英雄传 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 高达 E91 (2CD) | 98 城市猎人—爱与自由的传达 (2CD) | 超时空要塞—有记忆 (2CD) | 超时空要塞加强版 (4CD) | 相聚一刻 3 (2CD) | 新世纪完结篇 (2CD) | 超魔神英雄传 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 高达—逆袭的夏亚 (2CD) | 城市猎人—百万美金阴谋 (1CD) | 超时空要塞—有记忆 (2CD) | 超时空要塞加强版 (4CD) | 相聚一刻 3 (2CD) | 新世纪完结篇 (2CD) | 超魔神英雄传 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 高达 0079 OVA 版 (9CD) | 城市猎人—海难城市之谜 (2CD) | 超时空要塞—有记忆 (2CD) | 超时空要塞加强版 (4CD) | 相聚一刻 3 (2CD) | 新世纪完结篇 (2CD) | 超魔神英雄传 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 高达 0079 TV 版 (16CD) | 城市猎人—便衣女刑警 (2CD) | 超时空要塞—有记忆 (2CD) | 超时空要塞加强版 (4CD) | 相聚一刻 3 (2CD) | 新世纪完结篇 (2CD) | 超魔神英雄传 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| MS08 小队电影版 (1CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞—有记忆 (2CD) | 超时空要塞加强版 (4CD) | 相聚一刻 3 (2CD) | 新世纪完结篇 (2CD) | 超魔神英雄传 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| A 高达 (7CD) | 樱花大战 (2CD) | 超时空要塞—有记忆 (2CD) | 超时空要塞加强版 (4CD) | 相聚一刻 3 (2CD) | 新世纪完结篇 (2CD) | 超魔神英雄传 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| SD 高达 G 世纪 CO (2CD) | 樱奇云 (1CD) | 超时空—尼古斯军团 (1CD) | 超时空—尼古斯军团 (1CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| V 高达 TV 版 (17CD) | 樱奇云 2—兰色子种 1 (3CD) | 超时空要塞歌集 (1CD) | 超时空要塞歌集 (1CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| MS08 小队米兰传说 (1CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 不可思议的魔法王国 (19CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) | 浪客剑心剧场版—天空骑士 (2CD) |
| 剧场版 (2CD) | 99 城市猎人 (2CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 超时空要塞 D7 (4CD) | 浪客剑心特别版 (1CD) | 浪客剑心 TV 版 (26CD) | 浪客剑心剧场版—天空 | | | | | |

日本卡通电玩乐(※)大集会

注：个别线路节目暂无票，其它10元/张。

| | | | | | |
|--|--|---|---|---|--|
| <p>超时空要塞 7—实况演唱会 超时空要塞 7ACOUSTIC FIRE 舰载机部队 DRAGON BALL 龙珠最强之道 银河英雄传第三期(3CD) DRAGON BALL Z 七龙珠 天空战记原声带 VOL.1 & 天空战记播音工特别纪念版 机动战士高达歌集 机动战士高达原声 VOL.2, 3 & 97 卡涛主题歌精选带 VOL.1 97 城市战士主题歌 金田一少年之事件簿原声集 新世纪福音战士剧场版 DEATH 97 卡涛主题歌精选 2, 3 新天地无音音乐集 VOL.1 大地无音剧场版 魔法战士 猎人组合 魔法战士高达未收录集 魔法公主电影原声集 97 女神事务所—单曲精选 97 卡涛主题歌精选</p> | <p>新世纪 EVA 剧场版—真心对你 新天地无音—音乐集 名侦探柯南—主题曲集 梦幻游戏二期—VOL.1, 2 新世纪 EVA—RERAIN 魔法战士 OVA 原声集 新世纪 FVA 交响乐 超时空要塞 7/OVA 原声集 超时空要塞 7—98 单曲精选 超时空要塞 7/ENGLISH 非常偶像 KEY/主题歌 吸血姬逆斗 TV 版主题歌 下级生/MELODY 神剑闯江湖/主题歌大集合 偶像战士/歌唱大集合 98 日本卡通精选带排行榜 VOL.1 名侦探柯南主题歌集 2 魔法战士 OVA VOL.1 万能文化锅贴 TV 动画集 1, 2 魔法战士 OVA 动画集 1, 2 宫崎骏作品主题歌 VOL.1, 2 北斗神拳主题歌 新机动战记/OVA 主题歌 机娘女神主题歌 VOL.1 袖剑闯江湖港七龙珠版歌</p> | <p>少女革命/绝对对恋爱战士 超时空要塞 TV 版英雄传 魔法城市都 TV 版主题歌集 魔法公主交响组曲 魔法英雄传单曲精选集 剑崎闯江湖/歌唱集 VOL.2 梦幻游戏/VOL.歌唱精选集 女神事务所 & 2000 日本卡通精选带排行榜 1 & 名侦探柯南单曲大集合 2000 日本卡通精选带排行榜 2 魔法战士 TV 版歌曲大全集 魔法高手 95 电影版 高宫浩子 TV 版大合集 高宫浩子—剧场版大合集 相聚—剧场 TV 版主题歌大合集 相聚—剧场版大合集 超时空加强版原声带 2 超时空加强版原声带 2 新天地无音剧场版 IN LOVE 超时空 TV 版主题歌精选总集 98 日本卡通主题歌总集 1 新机动战记 W VOL.3 & 96 日本卡通主题歌总动员 2 98 日本卡通主题歌总动员 3</p> | <p>魔法战士原声精选合集 超时空加强版 FOR FANS ONLY & 不思议游戏单曲精选集 & 城市战士精选合集 & 古灵精怪(怪盗)原声带 & 圣斗士星矢精选合集 & 银河英雄传说精选合集 & 梦魂战士精选合集 新吸血姬逆斗合集 电视卡通主题歌总动员 1, 2 新机动战记 W VOL.3 & 高宫浩子主题歌精选总动员 & 不思议游戏—魔法之夜 美少女战士主题歌精选集 新机动战记 VOL.1 新机动战记 VOL.2 新世纪 EVA VOL.2 新天地无音剧场版 IN LOVE 超时空 TV 版主题歌精选总集 98 日本卡通主题歌总集 1 新机动战记 W VOL.3 & 96 日本卡通主题歌总动员 2 98 日本卡通主题歌总动员 3</p> | <p>三国志—长江的悠悠原声合集 & 樱花大战 2 PS 版原声集 96 日本卡通主题歌总动员 1 天地无用 IN LIVE'98 巡回演出 X 原声合集 & 96 主题歌精选带排行榜 高宫浩子主题歌精选 1 高宫浩子主题歌精选 2 & 98 灵翼战士(怪物)纪念合集 美少女战士主题歌精华集 机动战士 MS08 小队 天地无用之—主题节之碟 美少女战士圣诞节 游游白书交响乐单曲精选 2 & 樱花大战 特辑 4 主题曲精选 特辑 4 主题曲精选 新世纪手札—歌曲精选集 3 & 大地无音(4 片装碟) & 纯爱手札—原声带 & 纯爱手札—原声带 & 纯爱手札 MIDI 音乐 1, 2 & 纯爱手札歌曲青春 97 格斗天王 & 电玩音乐精选合集</p> | <p>舰载机部队 PS 版原声集 & 樱花大战 2 PS 版原声集 超级机器人大战—完结篇 優化大放送音乐大合集 超级机器人大战 2 太空战士 1, 2 太空战士 3 勇者斗恶龙 V 交响曲 圣剑传说 3 超级马里奥 6 纯爱手札 3 纯爱手札 声优献唱大集合 高桥幸子新世纪 EVA 礼赞篇 圣斗士星矢(SCD) 机动战士主题歌集 & 哀国音乐 古灵精怪(怪盗)精选 新机动战记精选 心路历程(魔法公主) & 幽兰的回忆精选 游游白书—精选 97 年新年卡通主题歌精选 3 98 新年卡通主题歌精选 2</p> |
|--|--|---|---|---|--|

各类游戏机及配件价格表

(价格随行就市,以电询为准,咨询热线:028-3360988)

| | | |
|--------------------|---------------|-------------|
| PS 游戏机 9001 型:1150 | PS (旧):780 | PS 记忆卡:25 |
| PS 2M 记忆卡:50 | PS 原装手柄:68 | PS 手柄:15 |
| PS 分支手柄:60 | PS 手柄分插器:100 | PS 鼠标:40 |
| PS 遥控手柄:100 | PS 原装震动手柄:150 | PS 震动手柄:150 |
| PS 透明手柄:20 | PS 飞行摇杆:80 | PS R4 手柄: |
| PS 电灯卡:250 | PS 原装枪:70 | PS 小震动枪: |

本部电脑管理:万无一失。函索详细目录者自回邮信封,贴足 1.6 元邮票。

邮购价:所有 VCD 一律 6/元张(无论金银碟)20 张以上 5.5 元/张,音乐 CD:10 元/张;

邮费 15 元 特快 40 元(无论多少张) 赠详细目录

邮购地址：成都市建设路邮局 5A—199 信箱（肖忠发收）邮编：610051

邮购地址:成都市建设路邮局 5A—199 信箱
邮购电话:028-3360088 网址:WWW.

邮购电话:028-3360988 网址:WWW.marsgame.com
门市地址:成都东大街西昌路口附5号(城市中心广场侧) 门市电话:028-3384518

门市地址:成都市成华街西号附5号(城庙电子市场侧) 门市电
分店:成都市大发电器市场3区50号(门市电话:028-6741652)

沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售
邮购、维修

购买主机的朋友请注意,由于主机价格每月都有变动,购买时已当时的报价为准,欢迎来电咨询,谢谢!

几年来,承蒙全国动画爱好者的支持与厚爱,金利达在不断发展壮大。春节以后,金利达还将以极优惠的价格,上乘质量,回报全国各地的朋友。**现动画 VCD,日剧均 5 元/片,邮费一律 15 元**

| 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 |
|------------------|-------|------------------------|------|----------------------|----------|------------------|-----|
| 激情恋 | 6 | DNA ² ,电影少女 | 5,3 | 风之名将,千年女王 | 2,2 | 冒险少女娜汀亚,士兵卫 | 7,1 |
| 宇宙骑士 | 16 | 心跳回忆-动画版 | 2 | 超时空要塞 TV 版,超时空歌 | 12,1 | 大运动会,爆笑吸血鬼 | 6,3 |
| 变色龙 | 3 | 樱通信,樱花大战全集 | 6,2 | 超时空要塞-可有记起爱 | 2 | 名称 | 片数 |
| 名侦探柯南第 4 代 | 7 | 名称 | 片数 | 超时空要塞 II,加强版 | 3,4 | 新无责任舰长,头文字 D | 10 |
| 圣斗士黄金十二宫 | 13 | 我的爱神,幸运女神 | 3,6 | 超时空要塞 7(电影版) | 1 | 银河铁道 999,千年女王 | 1,2 |
| 浪客剑心珍藏版 | 3 | 吸血姬美夕 TV 版,剧场版 | 12,2 | 超时空要塞 D7 | 4 | 银河少女警察,魔装机神 | 1,7 |
| 银河英雄传说 TV 版 | 55 | 3x3 只眼 1,2 集 | 4,3 | 超时空要塞精华篇 | 6 | 琥珀之追击,GS 美神 | 1,1 |
| 恐怖宠物店,菜菜子解体诊所 | 2,2 | 小倩,真女神转生 | 2,2 | 天地无用剧场-华夏之圣诞 | 2 | 圣斗士星矢-神与神的激战 | 1 |
| 流星花园 OVA 版,剧场版 | 8,1 | 课本没教的故事 | 2 | 天地无用剧场-遥远的思念 | 2 | - 最终圣战,黄金苹果 | 1,1 |
| 学园侦探团,铁腕 | 16,4 | JOJO 奇妙冒险,火宵之月 | 3,2 | 新天地无用 TV 版 | 9 | - 海皇篇,北欧篇 | 5,6 |
| 梦中相会,通幽公主 | 3,6 | 恋爱侯补生,人鱼之伤 | 1,1 | 水晶国的传说 OVA,电影版 | 3,2 | - 真红少年,钢铁神兵 | 1,7 |
| 海底娇娃兰华,梦梦 | 3,1 | 98 拳王,99 拳王 | 1,1 | 高达 08MS 小队,完结篇 | 6,1 | - 钢铁神兵 B'TX | 12 |
| 相聚一刻(上、下部) | 16,16 | 生化危机(1-3),太空 8 | 1,1 | 高达 08MS 小队电影版 | 1 | 金田一剧场版,新同居时代 | 2,1 |
| 名侦探柯南 TV 版 | 26 | 街霸 TV 版,剧场版 | 14,2 | 高达 0083,剧场版 | 6,2 | 白色猎人,赏金猎人 | 9,2 |
| 银河战国群雄传,亚里安 | 18,2 | 饿狼传说,恶魔战士 | 4,4 | 高达 F91,高达马沙反击战 | 2,2 | 逮捕令(1-4),逮捕令剧场版 | 6,2 |
| 思春期美少女合体机械人 | 2 | 侍魂-破天降魔之章 | 1 | 高达 W-停不了的华尔兹,高达 0080 | 2,2 | 万能文化猫娘,无限地带 | 6,6 |
| 地狱老师 TV 版,地狱老 | 16,1 | - 阿修罗斩魔传 | 2 | 高达 W-战场回忆录,高达 0079 | 4,16 | 女恶魔人,恶男杰特 | 8,9 |
| 福星小子之爱星球之恋 | 16,1 | 斗神传,北斗之拳 | 2,2 | 高达 0079-年之战争,大地上的高达 | 6,9 | 铁线新世纪,装甲骑兵 | 4,3 |
| 城市猎人-魂与宿命连发枪 | 2 | 幽白书 TV 版,剧场版 | 24,2 | 高达 V(20 周年纪念版) | 2,2 | 魔法战士特别篇,秘密警察 | 2,4 |
| - 百万黄金 | 1 | 浪客剑心-神剑闯江湖 | 26 | 高达 W,Z,ZZ | 17,17,16 | 歌布衣,金田一歌剧院的幽灵 | 2,2 |
| - 海滩之战 | 1 | 浪客剑心剧场版,沙罗曼蛇 | 2,2 | 高达 V,X,G | 17,17,17 | 机动战舰,非常偶像 KEY | 2,2 |
| - 便衣女刑警(保镖命令) | 2 | 大友克洋-麻木的部屋 | 2 | 高达 W,X,G | 12 | 花样少年,最游记 | 1,1 |
| - 99 城市猎人 | 2 | - 记忆 | 2 | 彼男彼女的故事(1-24) | 13,14 | 柯南-14 番目地,引爆摩天楼 | 2,2 |
| - 犯罪天才(再见我的爱人) | 2 | - 老人与 Z | 2 | GTO(1-14),烈火之焰 | 4,7 | - 世纪末的魔术师 | 2 |
| 新世纪福音战士 TV 版,剧场版 | 13,4 | - 世界末日 | 2 | 神密的境界,艾迪龙战将 | 24,1 | - 来自黑暗组织的女子 | 2 |
| 浪客剑心追忆篇(1-4) | 4 | - 亚基拉 | 2 | 橙路 TV 版,剧场版 | 9,3 | - 短篇集,新柯南剧场版 | 1,5 |
| 罗德岛战记-英雄骑士传 | 9 | - 迷宫物语 | 2 | 透透魔道士 TV 版,OVA 版 | 1,1 | 魔影紫光,星方武侠 | 2,6 |
| - 吟游诗记 | 6 | 安达充-阳光普照,大学篇 | 1,2 | A·D 警察,小魔女限时专送 | 10,9 | 我是大哥大,灵力力量 | 7,9 |
| 口袋妖怪 TV 版(宠物小精灵) | 15 | 孔雀王,真孔雀王 | 3,2 | 不可思议-朱雀篇,青龙篇 | 7,6 | 青之 6 号(1-3),鬼神童子 | 3,2 |
| 强殖装甲 OVA,剧场版 | 3,1 | 暗黑破坏神,怪医秦博士 | 3,3 | - 恒国篇,延续篇 | 2 | 守护月天,电脑战队 | 7,3 |
| 金田少年事件簿 TV 版 | 13 | 五星物语,七都市物语 | 1,1 | - 剧场版 | 2,2 | 妖精战士(1-3),特遣队 | 3,6 |
| 少女革命 TV 版,剧场版 | 13,3 | 圣传,圣水奇缘 | 2,2 | 银河英雄-污名,白银之谷 | 2 | 青色宝贝,猛鬼校园 | 6,6 |
| 闪电霹雳车,时空转抄 | 4,5 | 幽灵公主,风之谷 | 2,2 | - 朝之梦,夜之歌 | 2 | 倒凶十将传,封神演义 | 2,3 |
| 阿尔斯兰战记,众神黄昏 | 2,1 | 听到涛声,梦幻街少女 | 1,2 | - 新战争序曲 | 2 | 兽兵卫忍法帖,午夜之眼 | 2,2 |
| 圣子到 BOY,剑风传奇 | 12,13 | 魔女宅急便,天空之城 | 2,2 | 银河英雄传说 TV 版(上、下部) | 13,14 | 破邪大星,特搜机动队 | 3,3 |
| 秋叶原电脑组,机动警察 | 3,2 | X 战记,东京巴比伦 | 2,1 | 攻克机动队剧场版 | 2 | 钢碧舰队,比卡丘 | 2,2 |
| GS 美神 TV 版,剧场版 | 15,1 | 玲音,TO HEART | 5,1 | 天空战记,魔术师·奥芬 | 3,9 | 真夜中的侦探 | 6 |
| | | | | 攻克机动队(红、兰眼之章) | 2 | | |

本中心现备有大量土星游戏,10 元/片,邮费一律 15 元。由于版面有限,不能登录所有节目,请来函索取目录,付回程信封和邮票。

| | | | | | | |
|---------|--------------|-----------|--------|----------|----------|---------|
| 诸葛孔明传 | 热血亲子 | 沙丘魔堡 A,B | 基连的野望 | 精灵王纪传 | 光明力量 III | 神秘医院 |
| 三国志 V | 千年帝国 | 97 拳王 | 武装雄师 2 | 死亡之屋 | 天外魔境 A,B | VR 特警 2 |
| 18 岁战机 | 机械人大战 F(完结篇) | 世佳 3 合 1 | 1945 | VR 战士 II | 守护英雄 | 梦幻之星 |
| 快打刑事 | 街霸 2 | 街霸 3 | 苍穹红莲队 | 少年街霸方块 | 怒·首领峰 | 击落王时代 |
| 恶魔城 | 疾风魔法大作战 | 三国英杰传 | 兰球飞人 | 泡泡龙 | 口袋战士 | 彩京 5 |
| 机车 3 | 吞食天地 | 龙与地下城 A,B | 仙剑奇侠传 | 樱花大战 A,B | 生化 I | 盗墓者 |
| 梦幻模拟战 V | 深海惊魂 | 漫画英雄对街霸 | 恶魔战士 3 | 公主王冠 | 豪血寺 3 | 魔界村 |
| 花小路大作战 | 迷你裙女警 | 美女画线 | 迈向法西之路 | 战国风云 | 救火英雄 | 空牙外传 |

全国 DC 机玩友的好消息:本中心面向全国广大玩友的要求,现以开展 DC 原版碟换碟业务,详情请参考第二期广告。

DC 配件:日产原装 128 位 DC 主机+AV 线+手柄+专用变压器,售 1620 元邮费 50 元。原装柄 210 元,原装可记忆卡 200 元,专用单人大摇台 200 元,原装专用方向盘 500 元,原装振动器 160 元,专用 VGA·BOX130 元,RGB 线,S 端子线 35/30 元,专用变压器/原装光枪 50/400 元,以上 DC 配件邮费一律 15 元

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|-----|------------|-----|-------------|-----|----------|-----|------------|-----|-----------|-----|-----------|-----|
| 莎木(5CD) | 650 | 英雄潭 | 550 | 死亡排红(枪碟) | 450 | 斗魂烈传 4 | 430 | 刀魂 2 | 430 | 漫画英雄对街霸 | 350 | EGG 时空战士 | 400 |
| D 之食卓 2(4CD) | 550 | 电脑战棋 | 500 | 卡普空战机 | 400 | 生体兵器 | 430 | 世嘉拉力 2 | 300 | 索尼克 | 200 | 首都高 | 400 |
| 生化危机 2(3CD) | 480 | VR 射手-2000 | 500 | 仓崎骑士 | 450 | 信长野望 | 500 | 能登宝石 | 420 | VR 战士 III | 200 | JOJO 冒险 | 450 |
| 神机世界 2 | 530 | 鬼屋历险 II | 450 | 梦幻模拟战 | 550 | 机动战士高达 2 | 430 | 兰色通辑令 | 350 | 快打刑事 2 | 400 | 光明与黑暗 | 500 |
| 街霸 3 | 550 | 魔剑 X | 550 | 创造球会 | 580 | 少年街霸 3 | 400 | 超能力格斗 2012 | 330 | 格斗王-99 | 400 | 黑色精英(2CD) | 550 |
| 死亡之屋 2(含枪) | 750 | 钓鱼套装 | 550 | 桃天使 II(2CD) | 480 | 三国志 4 | 450 | 摩托车大赛 | 150 | 日本职业摔跤 | 230 | | |

二手货市场:索尼机 8 成以上新:主机+双柄+电源+5 张盘 800 元/台 邮费 50 元
土星机 8 成以上新:主机+双柄+电源+5 张盘 500 元/台 邮费 50 元

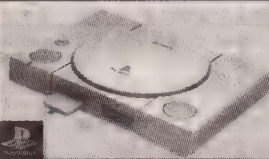
模拟器天地:所有模拟器一律 25 元(含邮费)★PS 模拟器:Bleem(破解版,随时更新,现为 1.5 中文版,除能玩其他游戏以外,还能玩 FF8,生化 3,前线任务 3,圣剑 4,恐龙危机,时空之轮等,全部究极存档)★超任 SFC 模拟器:SNE9X,ZSNES,另拷贝中文超任节目,天地创造 25 元,机械人大战 3 代 15 元,机械人大战 4 代 20 元等,未登节目,电话联络。★机皇(NGO-Geo)模拟器。购买 PS,SS 周边配件的朋友,请参考上几期软件书,不明之处来电咨询。

本中心招收维修索尼 PS,SS 及其他游戏机学员,包教包会,详情电话:013604071706
邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号,收款人:马宏杰,邮编:110001
电话(传真):024-23510278 批发专线(仅限批发):013604071706
乘车路线:北站乘 216 路,602 路,203 路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边
本店有专业人员维修 PS,SS 机,速度快,价格廉。

信 息

游戏世界精品一族

北京零點游戲 beijing zero game shop



绝无仅有的

998元

低价格

原装索尼 PS-9002 型 (随机附带标准手柄 2 支、AV 电视连线、说明书、解码直读) 欢迎邮购

全套售价: 998 元

7501 型 PS 机全套: 1060 元
邮资: 40 元

敬告顾客: 由于邮购商品有其一定的特殊性 & 客观性, 故本店在此提醒您, 在挑选相关商品邮购时, 请一定仔细审看本店广告所刊登目录或产品介绍, 并请您写清详细地址及联系电话, 以免出现差错。另: 如您对本广告有不明之处或您需要本店完整的邮购商品目录, 请来电话、信函或电子邮件联系我们索取免费的相关商品目录。汇款、信函及邮件请寄此址: 北京地安门邮局 22 号信箱 李维春收 邮政编码: 100009 电话: (010) 64061101



| 名称 | 价格 | 邮费 |
|--------------|-----|----|
| 原装任天堂 GB 荧光机 | 400 | 20 |
| 原装任天堂 GB 超薄机 | 300 | 20 |
| 原装任天堂 GB 彩显机 | 660 | 20 |

GB 卡带特价销售: 本月本店所有 GB 卡带及相关配件一律按批发价格进行特价零售, 品种齐全, 保证质量。

GB 周边特价销售: 任天堂原装各种 GB 便携包, 制作精美, 花色品种繁多, 欢迎选购。

批发业务: 本店除经营游戏产品零售项目外, 还面向国内同行业者低价批发 PS 原装机、PS 原装长线光头, 各种次世代配件。各类 GAME BOY 主机、彩卡、单卡、合卡及相关配件, 欢迎各地同行前来洽谈。

店址: 北京东城区交道口南大街甲 114 号 邮编: 100009 本址不收汇款及邮件乘车路线: 乘 104、108 路车北兵马司站下车, 北行 50 米路东 (航天工业总公司正对面)

汇款、信函及邮件请寄此址: 北京地安门邮局 22 号信箱 李维春收 邮政编码: 100009 电话: (010) 64061101

维修及保修相关事宜

维修服务

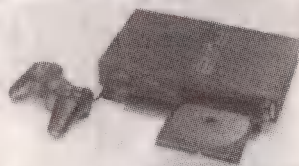
索尼 PS 机原装长线光头 290 元 换索尼 PS 机原装拆机光头 420 元 换世嘉 SS 机原装 JVC 光头 130 元 换 PS 电源板 110-240V 通用 65 元 其他各类主机维修, 收费低廉。

保修服务

所有主机类商品均配有使用说明书及保修卡, 并承担保修项目以外的商品维修服务。所购 GB 卡带等软件类商品, 均配有原厂记忆电池。并提供相应包换坏卡服务。(2 周内免费更换)

换卡服务

凡于本月在我店购买 GB 卡带, 均可凭销售票在我店免费换卡一次, 绝无任何手续费及折旧费。



PS2 强势推出
敬請電話垂詢

北京心跳游戏精品店

批發 零售
郵購 預定

PS2 已出又给玩家以惊喜, 心跳可让您先睹为快, 并为您提供各类周边精品在这其中更为 DC 发烧友提供了购买全球限定版 DC 套装的机会。

DC 软件齐全, 新盘快速, 价合理, 稳定。

每月两款 DC 盘: 苍钢之骑兵 260 元

DC 单机 (原装配置) 1480 元

继续为您提供完善的 DC 租盘、换盘服务。

红线飙车: 260 元

DC 套机 2220 元 (记忆卡、振动器、一张盘、电源、AV 线、手柄、保修卡、换盘卡)

| | | | | | | | |
|---------------------|-------|------------------|--------|-----------------|--------|-------------|-------|
| DC 手柄 | 160 元 | SNK 与 DC 连接线 (原) | 280 元 | 精典機種 7501 型套机 | 1280 元 | PS 组装枪 | 80 元 |
| DC VGA (组装机) | 120 元 | DC 方向盘 (原) | 450 元 | PDA (日本原装) | 380 元 | PS 方向盘 (振动) | 280 元 |
| DC 电脑战机专用手柄 | 550 元 | DC 记忆卡 (原) | 180 元 | PS NAMCO 原装赛车手柄 | 120 元 | PS 摇杆组装机 | 80 元 |
| DC 振动器 (原) | 160 元 | 百代手柄机 (送卡) | 980 元 | PS 电车 GO 摇杆 | 680 元 | PS 摇杆 (原装) | 140 元 |
| DC 摇杆 | 240 元 | DC VGA (原装) | 680 元 | PS 原装枪 | 160 元 | PS 方向盘 | 140 元 |
| SNK 彩色 16 位手柄机 (送卡) | 880 元 | DC4M 大容量记忆卡 (原装) | 300 元 | PS 普通原装手柄 | 60 元 | | |
| DC 套枪 (含盘) | 720 元 | BEAT 手掌打碟机 | 280 元 | PS 原装振动手柄 | 120 元 | | |
| DC 六键格斗手柄 (内带振动) | 340 元 | PS 新机型 9000 系列套机 | 1080 元 | PS 跳舞垫 | 60 元 | | |

原装日本画册推荐目录:

血姬美夕 作者: 垣野内诚美

天野喜孝画集 妖精 作者: 天野喜孝

天野喜孝画集 美天 (新) 作者: 天野喜孝

美树本晴彦画集 后夜祭 作者: 美树本晴彦

心跳回忆资料设定集

高田明美画集 作者: 高田明美

时织人 作者: 小林智美

漆原智志画集 梦幻模拟战 作者: 漆原智志

高达系列资料设定集

EVA 新世纪资料设定集

桂正和作品集 作者: 桂正和

士郎正宗作品集 作者: 士郎正宗

攻壳机动队 作者: 士郎正宗

郑问画集 作者: 郑问

逮捕令 作者: 藤岛康介

都筑和彦作品集 作者: 都筑和彦

岛山明作品集 作者: 岛山明

宫崎骏作品系列

萩原一至画集

尾崎南作品集

浪客剑心作品集

园田健一作品集

樱花大战资料设定系列

由贵香织里画集 天使禁猎区

清水玲子画集

SNK 世界

作者: 宫崎骏

作者: 萩原一至

作者: 尾崎南

作者: 河月伸宏

作者: 园田健一

作者: 藤岛康介

作者: 由贵香织里

作者: 清水玲子

因种类繁多, 故列举部分目录, 如需详细目录每份 10 元。

地址: 北京市交道口东大街 172 号

邮编: 100007

联系人: 郑志刚、郑洋

电话: (010) 64021541

E-mail: heartnet@public3.bta.net.cn

北 ↑ 交道口东大街
M 麦当劳
中国工商银行 ★ 本店

信 息

玩友神州社会会员杨子江开办
(LV.64, 职业: 教皇)
闯关族挚友, 信誉的保证

天津海虹游戏

土星、索尼
烧友福音

我店现推出最新型号原装PS套装机, 保证原装光头, 9001型1200元; 9002型1160元; 9003型1250元。特别推荐9003型(亚洲版, 产地日本, 非水货), 电压适应范围广(110-240伏特), 通盘率高, 附中英文说明书及香港代理公司全中文说明书各一份。PS套机标准: 主机+双手柄+电源+AV线直读+记忆卡+金手指模拟盘+任选5张碟。随机购买其他配件游戏一律8折。机器邮费50元/台。我店机器货源充足, 随时现货, 发货前主机配件均反复测试, 请玩友放心。

土星金碟 (动作过关: 妖应游击队; 科幻幻想: 新超神; 守护英雄: 花小路大作战; 爆笑三人组: 梦精灵 Night 3; 3D炸弹人: 洛克人 X4; 益智策略: 忍者丸; 忍者道奇丸; 索尼克合集: 索尼克冒险; 大力士 2; 快打 刑事; 破坏城市: 蝙蝠女侠; 恶魔城: 恶魔城对恶魔; 东京番外战 2(CD); 生死与: 少年钢霸 2.3; 街机合集 2(CD); VR战士 2; 0版 VR战士; 96 拳王; 97 拳王; 恶魔战士 2.3; 格斗战士; 电脑战士; 斩红郎无双剑; 天草降临; 格斗之龙; 真人快打合集; 大头拳击; 日本摔打; 真人摔打; 斗斗历史; 水陆演武; 伟大龙珠传说; 七龙珠真武斗传; 零式装甲; VG 女子格斗; 神鹰拳; (体育类) 篮球 1; 98 NBA; 98 NBA LIVE; FIFA97; FIFA98; 98 世界杯; 98 世界杯 WLS; 炎之射手; 98 法国之路; J 联盟足球; 战术足球; GO GO 足球; 实况足球 3; 97 冰球; 冬季奥运会; 98 滑雪; 台球 3; 美女台球 2(CD); 世嘉拉力; 梦游美国; F1 赛车; TT 摩托; 自都高速赛车; 老虎机; 危机制造者; 格林威治赛车; 0 版赛车 3; 公路最强赛车; 格林威治赛车 (射击类) 魔域战士; 机动战士 Z 高达; 下篇 2(CD); 高达 3; 兽族机甲 2; 死亡之星; 战区 51; 妖界天下; VR 战士 1, 2; 苏美尔亮战; 飞龙 2; 究级虎战; 雷鸟 5; 巴沙根战; 四驱战士; 海底大战; 战国 1945 1, 2; 武装飞鸟 gunbird; 冲破火网; 雷电风暴 2; 迎击; 怒首领; 苍鹭红莲队; 采采太阳战; BATTLE 战; 阿帕奇直升机; 棉花小魔女 1, 2; 空牙外传; 西部枪手; 武装战士 1, 2; 青春派沙罗曼; (RPG, SLG 类) 武士道列传; 银河之星; 银河之星 2(CD); LUNAR 魔法学园; 格兰蒂亚 2(CD); 白发魔女 2(CD); 冒险活剧: 天外魔境 2(CD); 银河 英雄传说; 亚鲁巴战记; 银河仙踪; 公主王冠; 光明与黑暗; 光明与黑暗外传; 精灵王; 黑暗骑士 2(CD); 美女 神恶鬼全书; 伊苏国合集 水游 108 集; 仙剑奇侠传; 王国传说 2; 三国 4.5; 光明力量 1, 2, 3; 命令与征服 2(CD); 梦幻模拟战 1+2, 3, 4, 5; 龙之力量 1, 2; 炼金术士; 魔剑英雄; 少年兵团; 便利时代; 大航海时代 2; 大航海时代; 太平洋之翼 2; 大战略 1, 2, 3; 机器人大战 F; 机器人完结篇; 樱大战 1 2(CD); 樱大战 2 3(CD); 魔界争霸 2; 恶魔强袭 2(CD); SD 高达 G 世纪; 德队长星; 三国英雄传中文; 三国孔明传; 毛利元就; 仙童活龙大战 2(CD); 皇家骑士团 1, 2; 魔剑英雄; 魔法战士; 梦幻之星合集; 文明; 巴洛; 剑与魔法; 少女革命 3(CD); 魔法少女 2(CD); 人神大战; 龙之力量外传; 太阁立志传 2; 圣域的野望; 圣域的野望资料篇; 黑色细胞; 战斗之旅; 维新之翼; 失落古代文明; 新装大乱斗; 巫术合集; 数码暴龙; (AVG, 育成; 模拟类) 生化危机; 异灵 (EO, 4CD); 月亮魔女 2(CD); 深海恐惧 2(CD); 幽冰 冰雪; 街 2(CD); 神秘岛中文; 元人岛物语; 百物语 2(CD); 心跳回忆 2(CD); 心跳回忆; 心跳回忆 2(CD); 底立之诗 2(CD); 恶魔魔法学园; 美女少女工厂 3; 钢铁女友 2(CD); 毕业; 曾欧 2 2(CD); 糖果; 放课后恋爱乐园 2(CD); 雨之断章; 断章拉斯维加斯; 阿拉伯之夜; 究极麻雀 R; 麻雀狂时代; 96 麻雀狂时代 2(CD); 雀帝 2(CD); 实况麻雀; 实况麻雀 2 2(CD); 麻雀学园祭; 妖精麻雀中文; 麻雀 2, 3, 4 1(CD); 梦幻麻雀花札; 黄色麻雀; 海漫麻雀; 忍之麻雀; EVA 麻雀; 上海麻雀; 山海关麻雀; 海漫 1, 3; 街霸王; 樱花方块; 樱花方块; 樱花小丸子; 卡片召唤师; 大富豪 2; 世界三四郎; 皇帝游戏 2(CD); 摄影; 森高千里 2(CD); 野原战战; 奥通; YO-NO 3(CD); 真人冒险大作 8CD; 瑞灵; 45 元盒邮费, 存货不多, 欲购从速。

索尼金碟 皇家骑士团 2; 太空战士 4.5, 6; 万代之心 1代; 妖精战士 1, 2; 大航海时代 2; 大航海时代外传; 前线任务快译; 皇家骑士团; 太空战士 1-6 代资料片 1(CD); 少年钢霸 1, 2; CAPCOM 合集 5; 街机合集 2(CD); 幻想水游传 1; D 之食卓 3(CD); 少年钢霸; 忍者者 1代 完美版; 亚瑟王三骑士 (KONAMI); 妖精战士怪物格斗 2(CD); 新机器人大战; 新 SD 战国传; 武者大战; 日本生化危机 2 震动版 (保证不盗版, 2CD); 心跳回忆; 红色青春; 彩之爱歌 2(CD); 心跳回忆; 心跳回忆后; 高达格斗之王 1, 2; 太阁立志传 2; WILD ARMS 1代; 三国志霸王; 前: 钓鱼太郎; 神秘医院 2(CD); 双鹰; 铁拳 1代; 维新之翼; 四驱战士; 皇家骑士团 1, 2; 魔剑英雄; 魔法战士; 梦幻之星合集; 文明; 巴洛; 剑与魔法; 少女革命 3(CD); 魔法少女 2(CD); 人神大战; 龙之力量外传; 太阁立志传 2; 圣域的野望; 圣域的野望资料篇; 黑色细胞; 战斗之旅; 维新之翼; 失落古代文明; 新装大乱斗; 巫术合集; 数码暴龙; (AVG, 育成; 模拟类) 生化危机; 异灵 (EO, 4CD); 月亮魔女 2(CD); 深海恐惧 2(CD); 幽冰 冰雪; 街 2(CD); 神秘岛中文; 元人岛物语; 百物语 2(CD); 心跳回忆 2(CD); 心跳回忆; 心跳回忆 2(CD); 底立之诗 2(CD); 恶魔魔法学园; 美女少女工厂 3; 钢铁女友 2(CD); 毕业; 曾欧 2 2(CD); 糖果; 放课后恋爱乐园 2(CD); 雨之断章; 断章拉斯维加斯; 阿拉伯之夜; 究极麻雀 R; 麻雀狂时代; 96 麻雀狂时代 2(CD); 雀帝 2(CD); 实况麻雀; 实况麻雀 2 2(CD); 麻雀学园祭; 妖精麻雀中文; 麻雀 2, 3, 4 1(CD); 梦幻麻雀花札; 黄色麻雀; 海漫麻雀; 忍之麻雀; EVA 麻雀; 上海麻雀; 山海关麻雀; 海漫 1, 3; 街霸王; 樱花方块; 樱花方块; 樱花小丸子; 卡片召唤师; 大富豪 2; 世界三四郎; 皇帝游戏 2(CD); 摄影; 森高千里 2(CD); 野原战战; 奥通; YO-NO 3(CD); 真人冒险大作 8CD; 瑞灵; 45 元盒邮费, 存货不多, 欲购从速。

1. 本店 PS, SS 金碟 15 元/张, 邮费 2 张 6 元, 两张起邮, 以后每增加 1 张加 1 元邮费; 10 张以上 (含 10 张), 每张邮费 1 元, 全部金碟保证现货。
 2. 本店 PS 普通碟一律 5 元/张, 邮费 1 元/张, 包含最新上市节目, 10 片起邮, 和金碟一起购买可以 5 张起邮, 新节目请参考相关杂志预售表, 因经常有延期发售情况并且销量很大, 购时请多写各选节目, 节目单装订成册, 印刷精美, 5 元 1 份。
 3. 本店 PS 攻略书 40 余种, 2 元/本。最新热门节目完全攻略书, 时空之旅, 时空之旅 2, 妖精战士 3, 晶莹之露, 地獄方舟, 女神异闻录 2, 寄生前夜 2, 大航海时代 4, 龙骑士传说, 修道院之谜等, 世纪末吸血鬼, 女神传说, 午夜列车, 放浪冒险, 5 元/本。以上攻略邮费一本 2 元, 两本 3 元, 每加 1 本增加 1 元邮费。圣剑传说, 实况足球 4 彩本攻略, 10 元/本, 邮费 5 元/本。
 4. 优质彩色银碟动画片, 现总计 200 余种, 新品种陆续上市中, 索取目录请来函附回信信封及 1 元邮票, 动画片 8 元/张, 确保质量上乘, 邮费不论多少一律 10 元/本。
 5. 本店应玩友要求增加 EMS 特快专递服务, 您只要再增加 25 元特快费, 我们将以 EMS 特快发货, 保证无破损无丢失, 发货后 3 日内保证收到。
- 购地址: 天津市和平区兴安路 185 号 邮编: 300020 收款人: 杨子江 联系电话: 020-27308685 E-MAIL: yzjprg@188.net
注: 购时请务必写明详细地址及邮编。汇款 30 日内未收到货的玩友请来电查询。

本书汇集了大量动漫经典名作
及专题文章, 图文并茂, 精彩绝伦!



梦幻总动员·续2

全书 192 页彩页, 40 页黑白页
顶级豪华, 定价仅为 20.00 元

电子游戏广场

超值

1~6 合订本

29.8 元

全面网罗 1999 年上半
年 GAME 攻略
彻底分析 1999 年上半
年街机大作

超值 电子游戏广场合订本

《偶像时尚》即将推出

这是由本编辑部编辑制作的最新作,该书分为以下几个部分:

一、**影视最前线**: 主要介绍目前最引人注目的大片内容,其中包括有演员介绍,影片风格分析,以及有关拍摄技巧与思想内涵的评论等等。由浅入深,通俗易懂,着力于普及影视文化和影视知识。

二、**偶像全接触**: 在这一部分将会向广大读者介绍当今最具魅力的明星偶像,包括他们的身世背景及所有作品等等。

三、**环球采风**: 带领读者去领略域外风情,这部份的文章图文并茂,知识性与可读性均十分之高。

四、**流行音乐**: 主要以日本最流行的歌手与乐曲为主。其中不仅有对于相关音乐专辑的概括分析,还有富于感情的评论。

本书主要面向青少年读者,内容以流行话题为主,风格清新纯朴,文字活泼明快。主要宗旨并非片面地鼓励偶像崇拜,而是在于引导流行,向广大青少年读者介绍有用的知识,帮助他们更好地把握时代发展的脉搏。

时代之脉搏

流行之时尚

全书 160 页全彩 定价仅为 9.80 元 32 开 3 月下旬上市

应广大读者要求,为了便于广大读者收集本刊,现将本部所存的部分书籍告之读者,有需要以下书籍的读者请直接汇款至:北京清河邮局 062 信箱 邮购部 邮编:100085,进行购买,每本书请附 2 元邮费。

邮购信息

| | | | |
|---|--------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|
| 电子游戏《秘技宝典·续》 原定价 18.80 元 优惠价 10 元 | 《电子游戏与电脑游戏'98 上、下半年合订本》 定价:各 28 元 | 《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价:22 元 | 《三周年纪念号》 定价:6.5 元 |
| 《电子游戏与电脑游戏'96 合订本》 原定价 28 元 优惠价 22 元 | 《电子游戏与电脑游戏'99 上半年合订本》 定价:28 元 | 《电子游戏广场 11、12、13、14、15》 定价:10 元 | 《梦幻总动员》 定价:20 元 |
| 《电子游戏广场 7》 定价 10 元 | 《电子游戏 96 典藏本》 原定价:22 元 优惠价:15 元 | 《电子游戏 97 典藏本》 原定价:22 元 优惠价:15 元 | 《梦幻总动员续》 定价 20.00 元 |
| 《电子游戏与电脑游戏'99 年 11、12 月刊》 定价各 6.50 元 | 《电子游戏与电脑游戏世纪版》 定价 6.5 元 | 《梦幻总动员 1、2》 定价 12.50 元 | 《电子游戏与电脑游戏》2000 年 1、2 月号 定价各 6.5 元 |
| 《梦幻总动员续 2》 定价 20 元 | 《剑魂》 原定价 25 元 优惠价:20 元 | 《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价:22 元 | 《电脑游戏最新指南与攻略》 原定价:22 元 优惠价:15 元 |

以上书目,因数量有限,欲购从速!!

①邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部 邮编:100085

②注明邮购书名及册数(另加邮费 2 元),字迹清晰工整地址详实以免误寄。

③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请拨打咨询电话:010-62924382

招聘启事

本刊因发展需要,现招聘下列人员:

1. 文字编辑一名。要求:30 岁以下,大学本科以上学历,吃苦耐劳,认真负责。
2. 日语翻译一名。要求:30 岁以下,大学日语专业学历,对电子游戏有一定了解者优先。



极速危机

——完全流程攻略及
真正结尾出现方法

机种:PS 厂商:SCEI 类型:AVG 媒体:CD-ROM × 2

执行任务时重要的几点说明及建意

最低限度的被伤害为作战的基本原则

游戏中基本上为枪战的场面,在对战中胡乱开枪不仅浪费子弹还不能命中敌人,因此一定要等瞄准镜出现时再进行射击,而瞄准镜的出现率就是实际的命中率,根据我双方的状态不同,敌方的命中率有极大的变化,根据以下的资料大家可以很清楚地看出命中率的变化。

| 我方状态 | 敌站立 | 敌下蹲 |
|------|-----|-----|
| 站立 | 88% | 75% |
| 步行 | 63% | 63% |
| 跑 | 50% | 50% |
| 下蹲 | 25% | 88% |
| 滚动 | 13% | 63% |



例外:在接近战及手雷攻击时,因为敌我双方的位置快速换及手雷因地形不同而产生出的不同的爆风,使得双方的命中率都不能确定。

有关于瞄准器的注意事项

瞄准器会根据敌我双方的距离而产生颜色的变化,色彩由黄→桔黄→红逐渐递变,而单发子弹的威力也会逐渐上升。

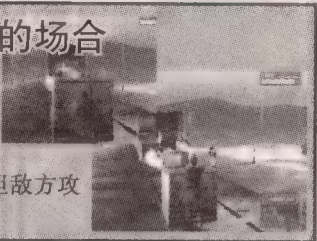


如果没有看到瞄准镜那么……

当敌人没有处于画面内,那么怎么才能发现有敌人或是能瞄准呢?首先,我们建议不要让这种情况发生,因为一但这种情况发生,则对我方十分不利,但如果只能在这种情况下进攻,请注意主人公的举枪动作,如果有一瞬间主人公把枪平举,则说明有敌人存在且已经瞄准。

有可利用的箱子的场合

在有箱子存在的场合,应合理利用这种“障碍物”。首先应占据箱子,以其为作战的“盾牌”,一但敌方攻击时,应立即下蹲。



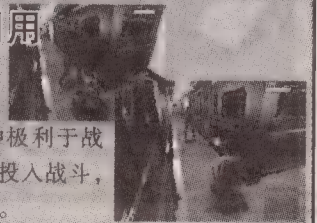
白兵战的回避动作

在近距离与对手相遇马上采用回避动作,因为一但攻击对手,则对手会立即反击,就算把其消灭流弹也会命中我方。



拐弯及死角的利用

像我们在枪战片中常见的场景一样,玩者应首先占据拐弯及死角这种极利于战斗的位置,随后不应急于投入战斗,因为敌人不可能攻击到你。



上级者,永远的白兵战

想要成为真正的高手,就用空手格斗去与所有的普通敌人都对抗吧!不过这里提醒大家对战中千万不要过份贪多,几下攻击后立即回避。



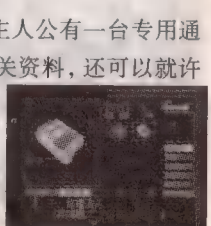
在周围什么都没有的场合

首先应确定有没有敌人存在,如果有敌人的话,在瞄准镜出现一瞬间应立即攻击,攻击结束后在第一时间进行横滚。



通信是调查的主要手段

这里的设计很像“燃烛战车”,主人公有一台专用通讯机,这里不仅可以获得游戏中的有关资料,还可以就许多道具的使用及迷路的解决方法而询问上司,当然这一设定是专门为人初学者而设计的,对于上级者来说,通信机基本无用。



超攻略道场

游戏流程

装甲车中有导弹配置，马上脱离15号车厢。
用特殊的卡片打开被锁的门。
5号车厢1F处用胶片可得到道具。
用手中的特殊道具交换胶片。
与敌人BOSS战斗，胜利后得道具。
打开武器库大门，得到专用武器。
与总指挥部联络以后前往16号车厢。
贵宾室中有机密的文件。
在追赶大使的途中可以得到武器。
再次找到有关大使的消息。

大使救出

3号车厢2F中的抢救室中有事件发生，而且这里还可以得到强力的武装，这是救出大使的必要武器，所以无论如何一定要得到。



机密的情报

这里是应该由大使来掌管的机密情报，其中是本国与黑社会组织进行交涉的所有资料，因此在离开之前一定要把它带走。



行动的步骤

得到机密情报以后，具体的行动步骤基本上可以按照无线电中总指挥所制定的方案去执行，当然也可以提前完成其它任务。



对人最强武器入手

3号车厢的第一层可以得到小形的钥匙，用它打开武器库的房门便可以得到本作品中最为强力的武器。本武器威力与射程都相当的高，十分好用。



5号车厢

这里其实是16号车厢中返回的敌人。无心恋战的他投降了，从此人口中可以得到一定有用的情报，之后要进入6号车厢的内部。

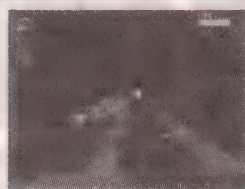


7号车厢

在这里敌人把对人战专用地雷与红外线瞄准器配合使用，因此通过这里十分的困难，建议多带恢复体力的道具。

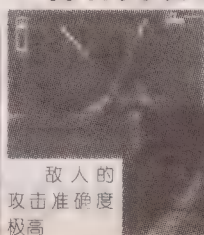
RAIL GUN 的强力攻击

在10号车厢顶层有敌人BOSS登场，这次对方使用了全新的武器，所以一定要小心应战。



岩石类攻击……

当敌人采用落石攻击时，因为攻击范围很大，所以基本上是不能回避的，因此在这里多使用道具吧！



敌人的攻击准确度极高



超 攻 略 道 场

游戏流程

△号车厢 11 中进行导弹解除。

三个启爆装置进入解除状态。

列车暴走，神话作战开始。

进入一号车厢，得到最后的道具。

一号车厢前端启爆装置解除。

最后决战，之后可以观赏结尾。



不同情节

如果之前把机密光碟带出来，那么在这里就会发生这段情节，如没有携带则不会发生。



胶片

15 号车厢内部得到必要道具以后就可以发生以下的事件，如没得到此道具则不发生事件。



神话作战

以下是三个起爆装置，核武器的弹头在 1 号车的前头，所以必须按照以下的顺序来进行密码的解除工作。

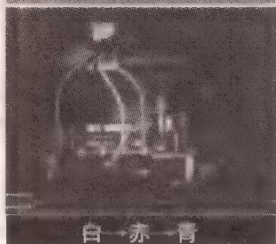
这里同样也是一个分支，而且是这部作品的最后分支，所以在这之前一定要 SAVE，避免发生意外的变化。



起爆装置

4 号车厢开始此事件，时间限制为 10 分钟，顺序是 15 号车厢；2 号车厢，按以下图中所示顺序自然就可以真正解除起装置了。

前部起爆装置



白 → 赤 → 青

中央部起爆装置



赤 → 白 → 黄

后部起爆装置



赤 → 黑 → 绿

最后一战

一切危机解除以后，便可以与敌人进行最后的一战了，敌方的 BOSS 将在本次作战中毙命，不过这场战斗会很困难。

对方攻击形式很多，按照对方的攻击方式来分共有四种，只有在进行普通武器攻击时，我方才不太具有危险。



连续攻击

回避范围小



下方安全

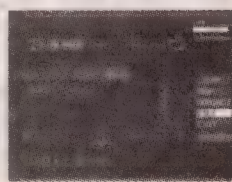


导弹攻击



有关于事实的真象

击倒最终的 BOSS 以后，就会有有关于这部游戏的所有分支路线以及道具变化的所有的资料出现，所以想玩第二遍的朋友一定要看。

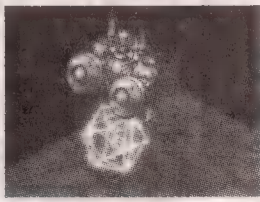


彻底攻略第一彈

机种:PS 类型:S·RPG 厂商:FLIGHT-PLAN 发售日:发售中

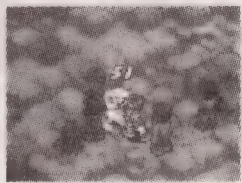
物语序盘的“第0话-第5话”彻底攻略!!

这回攻略的第一回，我们将介绍游戏序盘的第0话-第5话的完全攻略！在下面我们 will 把游戏的各章节战斗详细攻略，迷拟游戏及其它重要要素作一下彻底解说。另外，我们还把召唤魔法数据作成了列表，以供大家参考。



领吾战斗的基本要点

在战斗中，攻击的方向与高低差的不同会对给予敌人的伤害有很大影响。另外，在战斗中如果敌人被我方人员包围，那样给予敌人的伤害就会上升，所以尽量不要单独行动。活用这些要点就会持有胜利的钥匙。



CHECK POINT

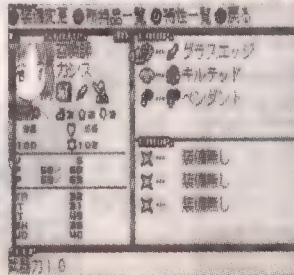
游戏开始前选择不同的选项就会得到不同的同伴。

第2话中同伴朋友(是4个同伴中的其中1人)如果选择不同的选项就会发生变化请看右图,自己选择相应的选择来决定自己的同伴。

▲放学后会有分支出现,将



▲放学后会有分支出现，将会影响到加入的同伴。

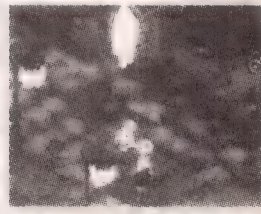


召唤魔法数据和作成 LAST 大公开!!

下面我们将把这回的攻略范围内的召唤魔法数据和アクセサリ与サモナイト石的组合的列表一举公开!在游戏中要灵活运用召唤魔法及武器和防具的作成。

習 題 魔 法 一 夕

| 名称 | MP | 効果 | 備考 |
|----------|----|-------|------------------|
| アーマーチャンプ | 30 | 単体 | 攻撃力アップ |
| イビルファイア | 36 | 単体 | 小威力のダメージ |
| かばるにゃー | 40 | 単体 | 攻撃力&防御力アップ |
| ジャンプーラム | 48 | 5×5マス | ステータス異常を回復する |
| タマス | 42 | 単体 | 小威力のダメージ+炎傷 |
| サテ | 30 | | デバ(ユニット)を召喚する |
| ヒボス | 42 | 単体 | 小威力のダメージ+毒 |
| ヒボス&タマス | 70 | 5×5マス | 中威力のダメージ+ステータス異常 |
| ビームロイド | 46 | 3×3マス | 中威力のダメージ |
| ブテステオ | 28 | 単体 | 小威力のダメージ |
| ブラックラック | 64 | 5×5マス | 中威力のダメージ+沈黙 |
| ボフソ | 30 | | ボフソ(ユニット)を召喚する |
| ミュージン | 30 | | ミュージン(ユニット)を召喚する |
| やるせなにゃー | 40 | 単体 | 攻撃力&防御力ダウン |
| ライザー | 30 | | ライザー(ユニット)を召喚する |
| リブシーバビー | 20 | 単体 | HP回復 |



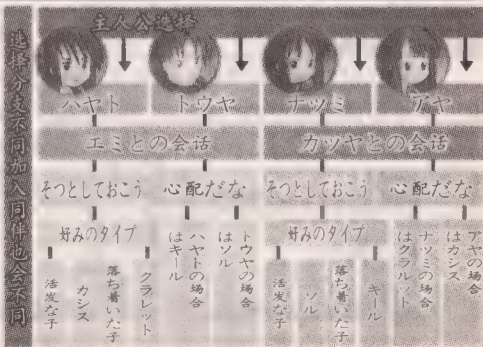
▲确认左表的召唤魔法的效果在实际情况中合理使用。



▲作成的武器和防具有很多是很强力的道具。

召喚魔法&アイテム作成リスト

| アイテム名 | 種 | 属性 | 技 | 威力 | 備考 |
|----------|-----------|----------|----------|-----------|--------|
| 青い直鎧 | × | 竹刀 | ホワソ | テテ | × |
| 紫の前鎧 | 宝剣アイブ | 竹刀 | 怒りの鉄拳 | やるさなはにー | 剣 |
| 黒鎧の名称 | × | × | カルナセイバー | × | × |
| ウィルスガード | アーマーチップ | × | × | × | × |
| オカリナ | ベイグナード | × | × | × | フチメテオ |
| 眼鎧のボート | カストロボット変態 | × | × | ネオブレート | × |
| 黒曜石の直鎧 | 黒鉄の食 | 竹刀 | ブラックラック | スレッシュホルド | 直達月弓 |
| 赤光のランプ | 鉄パイプ | 竹刀 | 怒りの鉄拳 | シェンブースライム | × |
| 鉄の船 | 鉄パイプ | ベイグナード | イビルファイア | ベイグナード | ベイグナード |
| トグのついた直鎧 | × | 怒りの鉄拳 | × | やらぼるにー | × |
| 鉄の爪 | × | × | × | テテ | × |
| ペンタタント | × | × | ホワソ | × | × |
| 勾玉 | × | ミョーザリ | ホワソ | × | × |
| 松のかんざし | アーマーチップ | カストロスメイル | ホワソ | フレイルタン | ミョーザリ |
| 燃えさかるランプ | × | × | リブリーハービー | × | × |
| 紫らしい骨飾り | ヒボス | タマス | タマス | ヒボスとタマス | ヒボス |



超攻略道场

第0话

プロローグ

游戏是以现实世界中的放学情节开始的,接下来就会出现选项,这里出现的选项将决定你的同伴,所以请慎重选择。之后,主人公被召唤至异世界。这里也会有选项出现,但只要基本的选择就行了。接下来物语开始进行战斗。



▲放学后主人公被召唤到异世界。



▲主人公遭到两个青年的袭击,战斗突然开始。

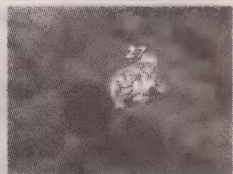
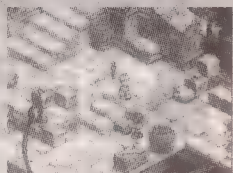
1st. Battle

胜利条件:敌人全灭

试身手的第一站
采取防御型战术

这是最初的战斗,敌人的实力相对而言是比较强的,所以真正面对它们的战斗是很危险的。战斗中要慎重考虑攻击的方向,地型的高低差,并且把敌人的1体引诱出来攻击之,基本上属于防御待机型战术。在初期设定中是没有“反击”的设定的,所以要在战斗开始之前把其设置好。战斗中败北条件是主人公被打倒。

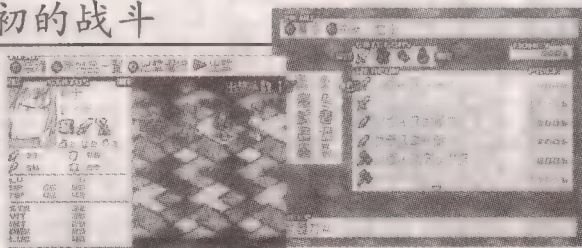
| 出现敌人 | |
|------|-----------|
| | 街上的流氓 ×2 |
| HP | 44 MP 36 |
| 攻击力 | 61 防御力 54 |



第1话

最初的战斗

这一话可以在地图上自由移动与场所里所有人进行对话,当得知事件后,就会以事件标记表示出来。当移动到有事件标记的场所就会发生战斗,因此应在去之前准备好装束。这里第一回战斗同伴ガゼル会加入,第二回战斗レイド和エドス就会加入成为同伴。这样战斗力就会大增加。



新同伴介绍



●レイド
攻击力、防御力高,适合接近战,应放在前线。



●ガゼル
攻击力低,擅长远距离攻击,后方支援型。



●エドス
HP 高; 攻击力高,适合前线战斗。

2nd. Battle

胜利条件:敌人全灭

主人公与ガゼル两人对敌一体集中攻击

这场战斗,只有主人公与ガゼル2人登场,战斗开始后,因为主人公的能力比ガゼル高,所以不要把ガゼル放在最前线,让它进行远距离攻击。先正面引诱“短剑使い”再诱出“斧使い”的1个敌人,将敌人集中击倒。另外,我军的开始地点位于台阶上,这个地形有利于战斗的发展,但在战斗要注意自己的HP。



| 出现敌人 | |
|------|-----------|
| | 短剑使い ×2 |
| HP | 50 MP 36 |
| 攻击力 | 61 防御力 54 |
| | 斧使い ×1 |
| HP | 64 MP 34 |
| 攻击力 | 68 防御力 52 |

3rd. Battle

胜利条件:敌リーダー击倒

レイド和エドス在前线一起进行进攻

这场战斗出场人物会有主人公、ガゼル、レイド、エドス四人登场,这场战斗的主要目的就是击倒リーダー的パノツサ。先把能力高的レイド与エドス放置在前线上,一口气进攻下去。但基本上还是以守势将敌人1体一体的击倒。攻击バイツサ时可能要用到回复道具,因为它的攻击力很高。

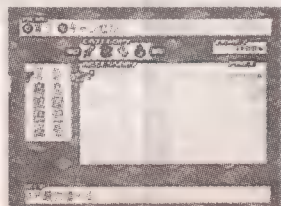
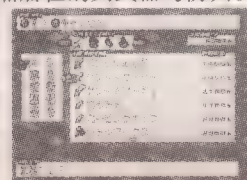
| 出现敌人 | |
|------|-----------|
| | 短剑使い ×2 |
| HP | 57 MP 40 |
| 攻击力 | 68 防御力 54 |
| | 斧使い ×1 |
| HP | 72 MP 36 |
| 攻击力 | 77 防御力 54 |
| | ソード使い |
| HP | 61 MP 45 |
| 攻击力 | 80 防御力 60 |
| | パノツサ |
| HP | 81 MP 45 |
| 攻击力 | 91 防御力 67 |

CHECK POINT

初心者的购物讲座

在游戏中可以购买道具,而每次购买的道具都会有变化,所以应该先购买アクセサリ,不然以后可能就买不到了。然后在购买武器与防具。

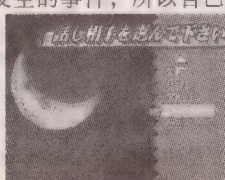
▶随着游戏的进行商店里的东西也会改变。



CHECK POINT

屋顶上两个小孩的会话

在第1话的章节最后,会有对话的事情发生,先选择要与之交谈的对相,然后就会进行对话,对话的内容主要是日常所发生的事件,所以自己选择自己想谈的就行了。



超攻略道场

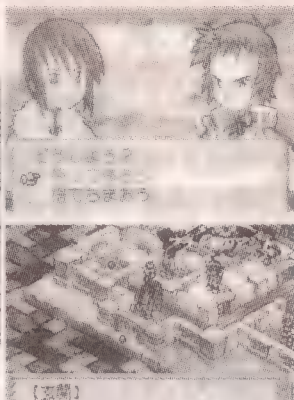
第2话

その名を知る者

在アジトの地图上,按照ガゼルの部屋→台所→玄关的顺序移动,来到玄关就会有事件牌表示,然后事件发生,进入战斗。在2回连续战斗后,可以在这里的商店购买装备品,同时可以进行召唤合成,在2回战斗后会有同伴加入。



▲与リブレ对话会 准备工作完成后
得到道具。 就前往玄关。



新同伴介绍



●ソル
MP 与 INT 高的魔法类型的角色。因为攻击力高,可以放在前线。



●キール
能力与ソル相同,擅长魔法,可以装备3个召唤魔法。



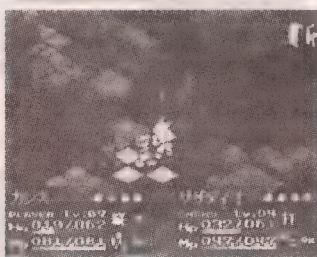
●カシス
能装备3个召唤魔法,MP 高,放在后方使用。



●クラレット
MP 高,属于魔法类型的角色,能力与カシス相同。攻击力差。

CHECK POINT 在フリーバトルエリア进行练级

在这个章节中,可以利用フリーバトルエリア与敌人自由的进行战斗,在这里可以得到很多经验值来提升我军的级别。随着故事的发展,这种地方会越来越多,大家要好好利用它们来升级。



CHECK POINT 可以得到很多金钱的钓鱼游戏

与台所のリブレ对话,就会出现钓鱼这个迷你游戏,在游戏中你可以钓到鱼或者是宝箱,然后用它们来换取大量的金钱。所以要抓住这个机会,多钓到一些物品来换钱。



4th. Battle

胜利条件:敌人全灭

提前站在高台上
有利于战斗的发展

我军初期配置的地方位置很低,如果正面对战的话地形是很不利的,我军成员应沿着地图左方先移动到左边高台上,然后让レイド和エドス先头集中攻击敌人一体。



出现敌人

| | | |
|---------|-------------|---------------|
| 斧使い×3 | HP 81 MP 38 | 攻击力 87 防御力 60 |
| ソード使い×1 | HP 68 MP 48 | 攻击力 96 防御力 68 |
| 剣使い×1 | HP 72 MP 46 | 攻击力 98 防御力 72 |

5th. Battle

胜利条件:敌人全灭

战斗开始我方处于被敌人包围的状态,容易受到敌人的集中攻击,应先后退,再让レイド和エドス在先头,引诱敌人一体,逐个将敌人击倒。



以守势为基本
轻松战胜敌人

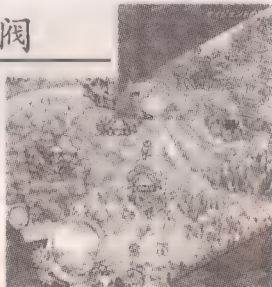
出现敌人

| | | |
|---------|--------------|----------------|
| 短剣使い×2 | HP 72 MP 46 | 攻击力 87 防御力 70 |
| 斧使い×1 | HP 89 MP 42 | 攻击力 96 防御力 68 |
| ソード使い×2 | HP 84 MP 51 | 攻击力 101 防御力 74 |
| バノッサ | HP 101 MP 54 | 攻击力 110 防御力 85 |

第3话

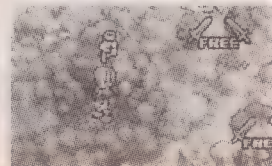
金の派閥

事件牌会在一开始就表示出来,从街の地图移动到アルク川就会有事件发生并进入战斗。这个章节完成后,会多出两个フリーバトルエリア地方,要好好利用。



CHECK POINT 到ガレフの森与スウォン对话

从街道出去往ガレフの森移动,会遇到名叫スウォンの少年,他告诉主人公森林里有怪兽出现,最好不要靠近。



6th. Battle

胜利条件:敌人全灭

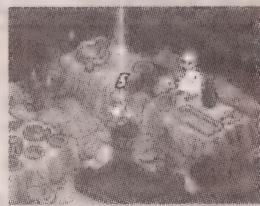
呼出ユニットタイプの
召唤怪兽

在这场战斗中,敌方的魔精タケシー和イムラン是可以使用强力魔法的敌人,所以必须用ユニットタイプの召唤怪兽作为盾牌,然后主人公一口气将其击倒。

出现敌人

| | | |
|--------|-------------|----------------|
| 剣兵×2 | HP 79 MP 48 | 攻击力 105 防御力 78 |
| ソード兵×2 | HP 74 MP 51 | 攻击力 101 防御力 74 |
| 弓兵×1 | HP 60 MP 51 | 攻击力 114 防御力 64 |

| | | |
|----------|--------------|----------------|
| 魔精タケシー×1 | HP 78 MP 54 | 攻击力 112 防御力 92 |
| イムラン | HP 105 MP 58 | 攻击力 110 防御力 85 |

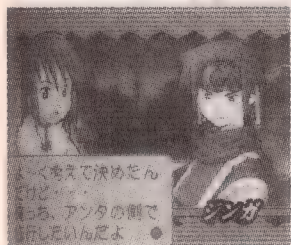


超攻略道场

第4话

さまよう拳

这一章与第3话差不多,在一开始就会有事件牌表示,按照提示来到繁华街就会出生事件进入战斗,在这章的商店里的商品(武器、防具、アクセサリ)会有一些变化,虽然它们的价格很高,但是都是强力的道具,所以很值得购买。



▲当事件发生后,ジンガ就会成为同伴。

店里的商品(武器、防具、アクセサリ)会有一些变化,虽然它们的价格很高,但是都是强力的道具,所以很值得购买。

新同伴角色

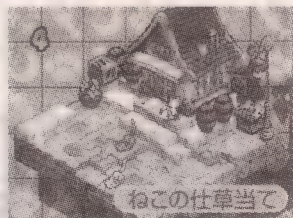
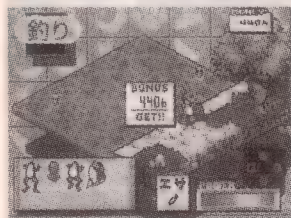


●ジンガ

擅长接近战的角色,拥有HP回复的特殊能力。

CHECK POINT 可以进行新的迷你游戏

在街地图的南スラム,会出现新的迷你游戏“ねこの仕草当て”,这个游戏可以随时来玩。因为这个游戏可以得到钓鱼用的饵,这样就可以用得到的饵去钓鱼,从而得到大量的金钱。



第5话

追忆的荒野

一开始,在アジト地图上的部屋3会有事件牌表示,先去商店购买道具及整理装备,然后再前往部屋3就会发生ラムダ事件。当ラムダ事件结束后,这个同伴就会离去,但是你可以得到他的一个强力武器或者是防具。

新同伴介绍



●ジンガ

与レイド相同,是属于接近战的角色。

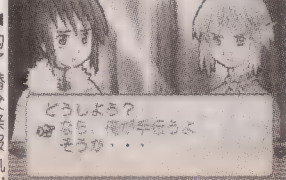


CHECK POINT 在ガレフの森再次遇到スウオン

在ガレフの森里,会再次遇到第3话中登场のスウオン。他告诉主人公,森林中出现了一种“朱のガレフ”的野兽,并且把他父亲给杀了,他要为父亲报仇才来到这个地方,这时就会出现选项,该选什么呢?



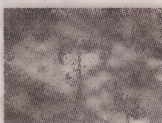
スウオン一人来到的森林。



7th. Battle

胜利条件:敌人全灭

这场战斗的敌人实力很强,先在地图上把敌人分散,然后一个一个的击倒。注意,使用弓箭的敌人,他的射程范围很广,应使用召唤魔法,先将其打倒。然后使用相同



魔法将バノッサ打倒。

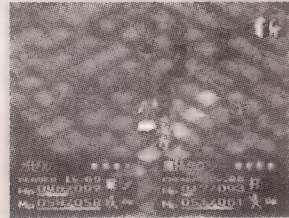
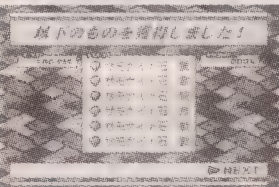
先打倒敌人一体再
将敌人个个击破

出现敌人

| | |
|-------------------|----------------|
| 短剣使い×2 | HP: 87 MP: 51 |
| 攻击力: 135 防御力: 101 | |
| 斧使い×2 | HP: 106 MP: 46 |
| 攻击力: 149 防御力: 98 | |
| ソード使い×2 | HP: 76 MP: 46 |
| 攻击力: 134 防御力: 90 | |
| バノッサ | HP: 112 MP: 62 |
| 攻击力: 150 防御力: 112 | |

CHECK POINT 在フリーバトルエリア收集サモナイト石

フリーバトルエリアの“召唤仪式迹”这场战斗结束后可以得到每种サモナイト石各一个,如果想得到很多的アクセサリ,就必须尽可能的去收集サモナイト石。并且可以与召唤魔法合成,强化战斗力。



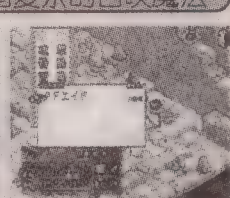
8th. Battle

胜利条件:敌人全灭

这场战斗,主人公会与同伴キヤラ、ラムダ三个人一起进行战斗。因为敌人数量众多,所以要作好长期战斗的准备,主人公与同伴キヤラ可以装备回复系的召唤魔法。

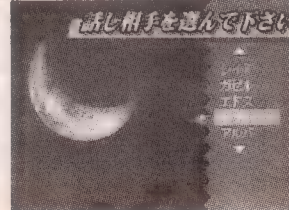
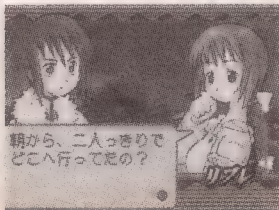
出现敌人

| | |
|-------------------|----------------|
| 短剣使い×4 | HP: 105 MP: 60 |
| 攻击力: 159 防御力: 131 | |
| 斧使い×4 | HP: 123 MP: 52 |
| 攻击力: 168 防御力: 122 | |



CHECK POINT 与リプレ对话好感度会发生变化

主人公与同伴对话时,好感度是一个隐藏的设置,在主人公与リプレ对话事件时,如果好感度达到一定程度,那么在屋上对话内容就会发生变化。



剑与弓的物语

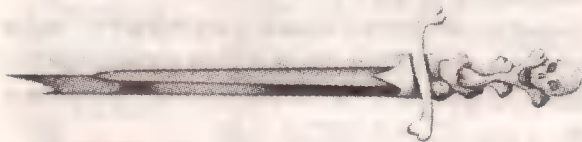
武器在游戏的世界里经常能见到，在这里将介绍实际中的武器的种类和历史。



游戏中的剑

描绘幻想世界的游戏中，剑是不可不出现的道具，其中以想像力设计的剑虽然占大部分，但以现实中过去西洋或东洋的剑为原型设计出来的也还是有的。

西洋剑的蕴蓄

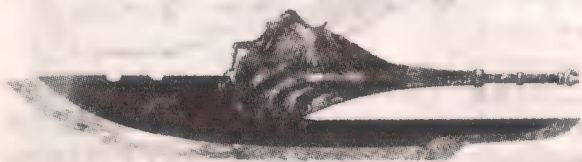


片手剑(单手剑)SINGTE FTANDED SWORD

片手剑和双手剑的不同处在于使用片手剑要把身体侧过来面对敌人，以防御敌人的攻击。另一只手持盾或防御力(对方的剑向下攻击时，使用防御刀的目的是将对方的剑截断。一般左手持用)，使用片手剑行动轻快，攻击速度很高。

百年战争时期，英王亨利五世率领英军在 AGINEOUNT 大败法军，这就是当时英军使用的剑，是欧洲片手剑的典型。

双手剑 TWO HANDED SWORD



使用双手剑是要正面对敌人的，这样反击也很容易。缺点是重量过重，向下攻击敌人再回到原来状态非常花时间，相对无法防御的时间也变长了。但受人欢迎在它一击必杀，决斗时相对而言较有利。

相对于片手剑的轻量化，双手剑的重量、坚固度和威力也是重要因素。由于攻击范围长，所以要做到一击命中不是件容易的事。但到底是欧式接近战中最强的武器。不过这么重不是谁都能使用的。

说到最漂亮的双手剑那就是苏格兰的クレイモア，在游戏中经常可以见到这个名字。

欧洲的双手剑除クレイモア外有名的还有很多，如刀身波形的法国フランバルジェ，同样类型的摩洛哥的剑，骑士团的テンブラ剑，及占大多数的国王专用的剑。

两手剑最近在 RPG 中近来很受欢迎嘛，FF7 里光劳德的剑也是真实中存在的吗？看起来刀比他人还要重……拿得动吗？メタソカーナ王子使用的剑看上去不是金属的。游戏中的先锐 FINALG FANSTY 系列实际上武器设计还是沿续传统的 FANSTY 体系。除主角外其它都多使用中世纪的武器(西洋战记式的幻想，以中世纪为模型)。

除双手剑在欧洲很著名外，日本刀(KATAHA)也是广为人知的。14~16 世纪时期，日本刀在中国属于贵重的输入，这种精美的刀中国的工匠是作不出来的。后来传到欧洲，在当时也属于超贵重品，主要用于装饰和观赏。不过。由于日本刀出众的锋锐，及会使用它的人较今并非难以学会，所以渐渐地被罩上了神秘的面纱，变成了“传说之剑”。

现在日本刀在欧美的刀剑爱好者中已受到极高的评价的欢迎。有些此类的专门店中 1/3 都是日本刀。有时也会作为西洋 RPG 中最强的剑登场(比如高出クレイモアフ、ランバルジェ的是村式式村雨の設定)。

和双手剑比起来日本刀的特征便是异常的轻便(1 公斤左右)，欧洲的职业战士们为什么要手持盾牌对于这一点日本人很不理解，因为没有这个风俗习惯。



从中世纪初期至文艺复兴时期的欧洲战场上，处于双手剑和片手剑之间位置，地位非常重要的就是 HAND AND A HALF SWORD。HAND AND A HALF SWORD 翻译过来是“片手半剑”的意思，不但听上别扭也很容易误解成是“片手十半剑”。它的剑身实际上很长但正式名称就是 HAND AND A HALF SWORD。

HAND AND A HALF SWORD 的重量与长度都属中等，可以挂在腰间，也可以背在后背上。游戏界最有名的 HAND AND A HALF SWORD 大概就是长身细条背的后背上的 BASTARD SWORD 了。遗憾的是它没有在幻想水浒传中出现。这种剑经常被误解。

秋原先生的漫画《暗黑破坏神》是 BUSTERD(破坏者)，BASTARD SWORD 是混血之剑的意思，不仅拼法不同，也毫无关系。

欧洲的 WAR SWORD 很大看上剑也很像直刀，这是他的特色。

正式的 WAR SWORD 也属 HAND AND A HALF SWORD 柄虽然是黄铜类金属，和ソード不同，まうみ and 刀身是不同材质。RPG 中普通的冒险者一只手两只手使用的都有。



其它

西洋剑和剑相比刀身更细长，份量更轻，属何种类形人都能使用アーチャーズ，是简易型的剑。

片手剑的使用范围广泛，轻量ソード比广受喜爱的北欧大夫覆盖面积更广。

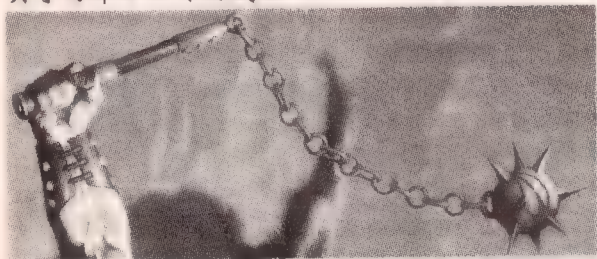
十字军的剑主要分为两大种类

纵横四海

断面近手圆形的木制握柄和圆弧形的手护,特征明显,一目了然。

十字架形状的直角十字军剑, FINAL FANSRY 中名为 LEO-HEAVT · SWORD 的就是其中一种,不仅刃和柄是直角,刀身也是弯曲的。

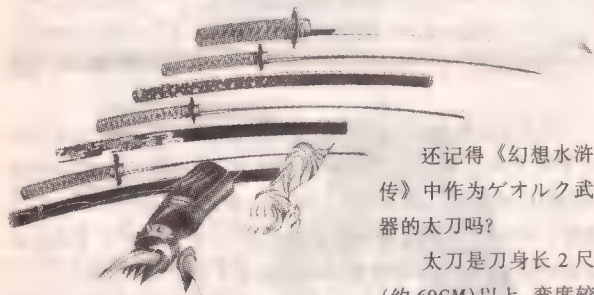
关于西洋刀以外的武器



钉锤

在日本举办展览展出的模型是 16 世纪德国产的真品。一般在球体部钉满扎人的铁钉。RPG 出现过名为“MOVNING STAR”的此类武器,也有有两个球体的钉锤。

关于日本的太刀



还记得《幻想水浒传》中作为ゲオルク武器的太刀吗?

太刀是刀身长 2 尺(约 60CM)以上,弯度较

大且要刀刃朝上携带的弯刀刀根。一般是用鲨鱼皮或桦木包裹的木制把柄。

实用的太刀一般刀长 75CM 左右。加上刀把 90~100CM,不过虽然很大但骑马还是地上战斗都很方便携带。2 尺(约 60CM)以下的刀都称“小太刀”3 尺(约 60CM)以上的刀都称“大太刀”。



论到刀身的长度,太刀与打刀相当,区别在于用法的不同。

刀刃向下吊在腰上,相对而言打刀刀刃朝上插或别在腰间。太刀在刀鞘的设计上佩有金饰(金足物)的带取,用绪吊在腰上,刀刃朝下,这被称为“佩”。相对而言,打刀刀刃朝上插在腰间。不过因为都是日本刀所以制造上差别并不大,长度也相当区别就在于刀身,这也决定了刀工的名字刻写的位置。太刀在佩带时朝上,所以一般把名字刻在佩表的刀面上。而打刀与太刀正好相反。所以可以从外表(鞘上有没有金足物)来区别太刀与别的刀的不同。

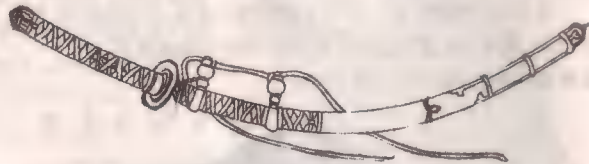
太刀的基本使用方法就是两只手同时握紧刀柄,这时攻斩力相当高的,像斩断对方的手都是极容易的。另外骑马的时候虽然只能单手使用,但因为很容易反手,也适于从马上向下砍去。总之太刀斩的性能优秀,握起来也不算重,可以说攻击防御双面的便利是太刀的优点。当然这也是所有日本刀的特点。与优点相对,太刀的缺点在于佩带使用上因为腰部悬空,拔刀时从地上向上总会比从马上向下攻击要更快。这也是以后太刀被打刀类取代的重要因素。

使用直刀的操作技术一般都是以突入中心为重点这是比较单纯的方式。太刀登场后因含有“斩”“刺”“横砍”“投”操作技术也就开始变复杂。在主要使用太刀的镰仓,南北朝时代,用法还是以用力去斩为主,所谓“剑术”真正发展的时代是室町时代后的事。

在这里多一点嘴,平安时代初期流行的直刀并不是适于冲刺和斩的方便形武器。刀身被设计成弯形,比起直刀来更加坚固耐用,为此而研究锻造法使刀作为武器的性能提高了。说极端一点这可是日本武器史上一次巨大的革命,刀剑从此便作为自古时至江户时代的主武器。其中奈良时代以前的刀剑,还是利用外来文化的直刀,相对而言这是日本刀的自立门户。

为什么日本刀在世界上以独特的刀剑形式保留下来?有各种各样的说法,不过相同的结论是,中国和西洋在民族性上,风俗习惯上和审美意识上都与日本有着极大的不同,这是最大的原因。

当然武器的进步,发展也是原因,弯刀登场的时代背景是以源氏和平氏为代表的武家抬头的时代。由于武士的登场,战争形态由徒步战转向骑马战由此要求马上战使用的武器要具威力且操作方便。所以,随着刀剑制造技术的发展,创意思想的积累和依据战斗经验,太刀(日本刀)诞生了。



现在眺望一下太刀流行的时代。平安时代末期太刀的特色一般来说刀身宽度狭,刀身的形状显得更细长,前端出现刀锋。整体而言显得变度更大,不过只是接近把手的部分非常弯,其它都是较直的。这个时代主要的刀工出现在京都,奈良这种城市周边和出产制刀剑用的良砂的产地在伯耆(岛根县)和邻接的备前(冈山县)一带。还有这个时代因保护刀工而广为人知的奈良和比睿山“南兴都福寺北延历寺岭”的僧兵。



镰仓时代(1185-1333)被认为是日本刀的黄金时代。源赖朝确立武家政治体制,武术作为武士的修养成为社会的价值感和时代背景,受此影响全国各地产生了不少刀工,被传为名刀流传到后世的珍品也相当多。其中有一个就是相州正宗。镰仓初期的太刀虽对以前有所继承,不过到了中期刀差不多就和现在的样子一样

了。这个时期一件事刺激了制刀业的兴盛一后鸟羽上皇(1180-1239)的御番锻冶。上皇将山城国(京都)的栗田口,备前国,务中国的13名刀工聚集到宫中,要他们轮值为天皇工作送给他们极大的奖励。后期又发生元军入侵这种紧急事态促进了武器的需求提高。镰仓时代一般使用的太刀,从外表分别被称为黑漆太刀,黑漆白金物太刀,苇或革包黑漆太刀。



到了南北朝时代(1336-1392)。外表雄壮且实用本位主义的太刀非常流行,其特征和前代相比刀身宽度越来越宽,刀刃的厚度变薄,前端形成大刀锋。这个时代还特别流行镰仓末期出现的刀身长85CM的长野太刀。室町时代(1392-1573)虽势头减弱,到了安土桃山时代又再度流行。野太刀相对于上流层喜爱佩戴的外表华丽的太刀而言,是一般士兵在战场上使用实用朴素的太刀。这个时代著名的刀工越中国的义弘、则重、山城国的长谷部国重,来国次,美浓国的兼氏、石见国的直纲,筑前国的左等被合称为正宗十高徒。14世纪末统一南北朝的室町虽一度出现和平景象,但到了中期的应仁之乱(1467-1477)波及全国造成地方间大名斗色激化,使战国时代持续了百年之久。战乱的状况就需要大量的刀剑,按批量生产的大量数打物(指大量生产,作工平庸的粗制刀剑)出现了,因此这个时代在刀剑史上必于品质的低迷期。不过这种数打物的太刀经幕府向中国输出,在明末清初的时期被中国人使用,这一点倒被大书特书。大约在室町中期代替太刀的打刀登场了,太刀的时代也结束了。



于武道而言确立剑法是在安土桃山时代(1573-1600)但在这之前刀剑的操作技术就已相当发达。《平家物语》的故事和古记录中,在战场上作为最活跃的武器经常出现的是长野太刀。用法大致是刚强者用力挥抡。后来随着战场经验的积累有效的使用方法也固定了下来,据镰仓时代的文献,大向、小额、左右小手,幌突、高股、胴、骨、大袈裟(从肩向下斜砍),小袈裟,车切,(干)唐竹割(臂成两半),这些技法的表现已出现。虽尚未作为兵法体系化,但这些技术都被后世的剑术剑法采用了。

毛找形太刀(镰形太刀)

刀身用一块整铁铸造,沿刀把的中心线有细长的雕刻,这是它的外观特色。它的形状和古代的镰子相似,所以后世就如此称呼它。刀身细长,底部弯度大,一般全长90CM左右。

古文献中记作“野刀”平安时代中期至末期公家(相对武家而言)主要在战场上使用。握把外侧呈弯形,适于骑马斩法,在骑马战斗时方便佩戴在腰间的设计。

毛找形太刀的根部弯度大的形态大概是受奈良时代起在关东以北流行的蕨手刀的影响。总之,弯刀的形式是初产生于地方,传到中央后发展成了太刀。这个阶段与“锻造茎方式弯刀”完成的日

本刀相比,直刀平造和整铁形式的锻造技术水平是相当低的。但根据刀根变细可按装刀把,刀身也是锻造弯刀可推测出它已具备以后日本刀的特征,虽仅是推测但我们有理由相信,毛找形太刀就是日本刀完成前阶段的状态。

持毛找形太刀有名的人要说奉朝廷之命追击在关东举起反旗的平将门(将门之乱935-940)的藤原季藤了。虽然外号“草包藤太”,但环绕这个名字有个有名的传说,传说他应琵琶湖龙女的请求击退了住在三上山上的蜈蚣精。被传为季藤之物的这把现藏于三重县,伊势神宫御古馆的太刀全长96.3CM。另外,作为在平安时代掌握中央大权的藤原一门的式神,奈良的春神社中也收藏有这种太刀。

刀剑的长刃叫栋区(底部到刀锋的距离)。刀变度的基准是从栋区到刀锋之间的直线距离与到栋区之间最长距离的平均值,中央的变度被叫作“京反”,“华表反”栋区部分最变的部他叫“腰弯”。

小鸟丸太刀

平家世代相传的名剑,也是江户时代刀剑书所记载最早的日本刀工天国所制的作品。形式上虽是双刃型,但两片刃的形状并不一样。刃根部分变度极大,这一点与毛找型太刀相通,是直刀向变刀转变中间样式的体现,制作时期大约在平安初期。小鸟丸的由来传说是作为伊势神宫的御使姬的乌鸦从桓武天皇那里拿来的。在平贞盛取代藤原纯友(纯友之乱939)时被朝廷下赐,以后就成了平家的宝剑。后来又传到了宗氏(对马藩主)的手里,他将这把刀最后献给了明治天皇。正仓院收藏的此类太刀,刀身长在354CM至10.5CM之间,其是最多的是在60-70CM之间。变度极小,最大1CM。

中国刀剑的沿革

中国按剑为双刃,刀为单刃进行分类中国剑柄首的地方通常都系着穗子,刀没有。

在中国的主力武器是枪,刀剑没有欧洲那样广泛使用。中国的刀剑在欧洲刀剑界比较著名的是单刃的柳叶刀类(CHINESE BROADSWORD)和直刀的太极刀这两种。

单刃刀类武器 CHINESE BROADSWORD,说是刀看上去更像劈柴刀……,种类相当繁多。和日本刀相比宽多了与三日月刀更为相近。单手使用这一点是和日本刀最大的差异。

如同大个的稚刀(长刀)的中国大刀,其实正式名称是“柳叶刀”,三国志中的七星刀大概就是它刻上北斗后的样子了……水浒传的一丈青扈三娘使用日用两把刀,她骑马持马的样子太有型了。

虽叫太极刀,但仅仅三百年的历史和太极拳比起来差得太远了。虽属单刃刀,但刀身笔直,锋端有两片刃,应算



CUT AND THRUST SWORD.

虽没有特别分派种类,但这些刀剑在各色历史小说中都出现过,唐以前的中国剑,样式和欧洲的极相像,不过有的人会同时手持双剑。

在以骑马驰骋于宽阔荒野的作战为中心的中国,为了让一只手拿住缰绳,原则上要单手使用短射程武器。

双剑

中国的双剑是使用短穗装饰的两支剑,战斗(因为是太极剑的一种)可能也用于表演和一丈青的双刀不同,《铠传》中的反派女性卡尤拉就使用这武器,来回地挥舞着攻击。

这真是令人赏心悦目的技艺;卡尤拉的剑虽和太极双剑相像,不过和冲绳古武道的武器十手也很像。



关于中国刀剑外的武器

关于拐

“拐”是带把手的棒,属打击兵器,主要在民间作为武器使用,拐的形状属T字型与卜字形较多,T字型的拐有“羊角拐”和“牛角拐”,卜字型有“转回拐”和“李公拐”,还有作为拐的变形Y字型,十字型和L字型。拐的长度一般在90-130CM,有长拐,短拐之分。长拐长度在130CM左右,单手,双手都能使用,短拐分单,双两种都是单手使用。另外还可有其它短后器辅助进行使用。

拐的使用法最大的特征就是握的地方不受限制,任何一种形态的拐棒的部分和把手的部分都可以握打击和冲刺都能进行。由于可以握住任何一个部位,所以攻击善于变化,能作出出人意料的举动,拐擅于攻击防御就变得困难了。用把手的部分打击敌人就不能抵御阻挡敌人的武器。

在宋朝的《武经总要》中虽有拐的记载,但那是挖掘坑道的工作,拐作为打击武器被使用不可能在元以前的时代,推测应是在明以后武器中出现了这种带柄的杖。

较特殊的拐“十字拐”或称“阴阳钩”。十字型拐横边为了方便握住在短柄上有两道弯钩,上面是矛的锋,下面带月牙,不但可作为棒打击敌人还有用三根穗锋冲刺,是强有力的武器。

在小说的世界里八仙之一的铁拐李是使铁拐的名人。另外使拐的元祖传说是战国时代很活跃者的兵圣子子孙孙,他的脚因为

有残疾而要靠杖来走路。不过实际上不可能是作为武器使用的。

关于“棍”

幻想水浒传中和尚的武器。人们经常把棍和棒搞混。

另外“狼牙槊”,日本没见过,但在中国不是什么稀奇东西。

西游记中小雷音寺的黄眉大王就是使用狼牙棍和使用如意金箍棒的孙悟空战在一起的,我想《封神演义》中的袁洪也是这种武器。

据说在古代中国是在身份高的人之间(王侯贵族)流传的武器,优点在于第一击打不中的话,二击必中,字面上大概不太容易明白。举例来说剑和斧的攻击力相当主,但落空了也就完了。而用棒却是可以上部击与下部反击相互结合的武器。唔,太难懂了(汗)比如剑的话刃落空了就用柄攻击,这样就好像明白了!!关于“鞭”

《水浒传》中出现的鞭没有皮制品类的,在中国鞭分为“软鞭”和“硬鞭”水浒传中使鞭的人是“双鞭呼延灼”呼延灼所持的是“硬鞭”棒的形状,简单而威力极高因为形状简单相反就要求持有者要有相当高超的使用技巧。附带说下呼延灼的鞭是铜制的。

“软鞭”是带有环的短铁棒,根据环的数称为“七节鞭”,“九节鞭”虽然防御不能但威力很强。

呼延灼VS孙立时,孙立拿的是“竹节虎眼”,呼延灼拿的是右手13斤,左手12斤的“八凌钢鞭”。八角形的钢鞭与之交战,结果怎样呢?





弓类武器

洋弓是许多人喜爱的武器,洋弓的历史很悠久,从以狩猎为生的远古时代就开始使用了,特别是在亚洲骑马拉弓射箭为主的战斗类型中,有绘有各式各样骑马兵士的《PARTHIAN SHOR》,非常著名。但是在希腊罗马的战争中弓却几乎没有出现过。

到了中世纪,在狩猎和战争中就经常使用了。但是在不能耽搁的战场上,武器必须简洁,在东方和短弓相比威力较大的十字弓(CROSSBOW 弩)更广泛使用。13世纪领导瑞士独立的威廉·退尔射苹果使用的就是十字弓在瑞士退尔的像就是手持十字弓的形象。

具体是不是使用十字弓不清楚,但瑞士人从中世纪到近代一直作为最强的雇佣兵而广为人知据说法国革命中保皇军,革命军双方都有雇佣他们。

十字弓为什么这么厉害,在于拉开弓的垫机如果张力不够箭是飞不远的,十字弓不需要太费力再加上有机轴,这样把弓拉开容易多了。

14世纪罗宾汉使用的弓(ENGLISH LONG BOW)是长弓,长弓在战争中被广泛使用是在英法百年之间的后半阶段,亨利5世在进攻法国的阿贾克尔之战中使用了长弓,以9千兵力击败6万法军。

这个阿贾克尔之弓 ENGLISH LONG BOW 就称之为“罗宾汉之弓”长弓在战争中发挥到的威力是连射能力。习惯了士兵一分钟可发射10支箭。看上去没有那么大威力,又只是简单的木弓,却能轻易地身空坚硬的铠甲,让法军受了巨大损失。

用大型剑也砍不坏的铠甲,箭可以穿透——这并不夸张,使用强大张力射大陆的带加速运动的箭的运动是具有强大能力的。气压被压缩到小面积发生碰撞后是很容易戳破铁板的。卢克·布莱特那件豪华盔甲被射穿的场面就可以轻易证明弓箭的威力。

但当16世纪火枪登场之后弓在战场上的使用就绝迹了。后来英国国王亨利二世将弓采用于运动中使之复活,到了近代弓箭不再作为武器而是运动广泛开展,ARCHERY(射箭术)便就是了。

(图) ← ☆ ARCHERY 的正确姿势……应是想像绘画,左手再往右一些就更好了。(模特,幻水ノクレオ)标准是姿势是,持弓的左腕与身体,拉弦的右腕和箭都要平行。脸朝向目标。

有必要正确地学习吗?射箭不仅右手要有腕力,支撑弓的右手也需要腕力,手不稳造成的颤动使弓振动,这是目标落空的第一原因。有带有这个修正功的稳定器,这种弓也是很珍贵的。

将箭顺着胯下搭在弦上,眼睛,箭和靶子处于同一条直线上,这是一种流派。另外一种较贵见就是贴着右侧脸颊搭箭,这种作法很省力。(我是前者)

护胸是件不错的护具,男性也可以使用,即使不能保护手臂也可以让人保护精力,不容易累……忘了手腕会疲劳了,把弓拉满2,3次后手就疼了,也就再也拉不开了。

弓在日本也有,在战国时代的战场上为用于实际战斗中而发明的弓。但若用于远距离狙击敌人的话因为没有瞄准所以命中率

很低,大概多用于对敌团体攻击(洋弓也一样)。现在弓道也作为武道一种变成了体育项目。

弓道的长处在于他那帅气的裙姿,这正是注重精神的武道的表现,与轻松愉快的射箭术相比,更令人憧憬。

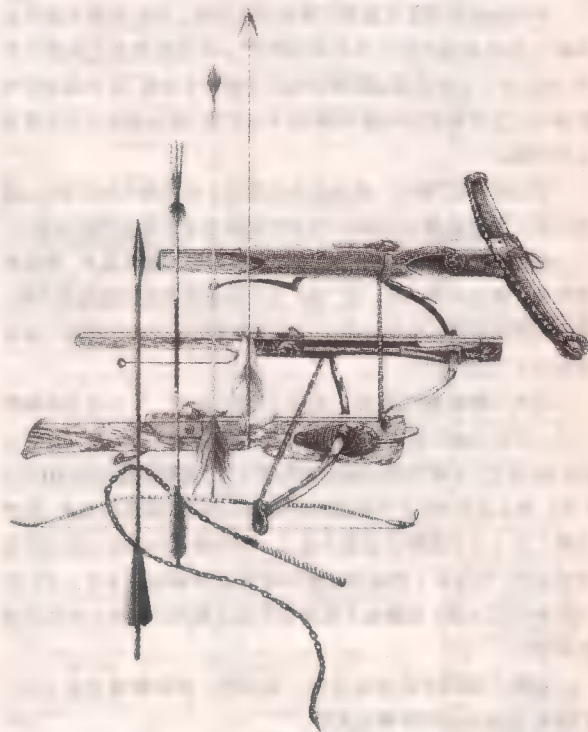
射箭术与弓道最大的差别就在于有无瞄准,洋弓可因距离远近而使方向有大大差异,也会因个人的腕力造向箭的位置和方向的不同。射箭术的瞄准包含个人差异和距离,应用力很高,用惯了的话什么样的距离都不会落空。高手最远可在90米内百发百中。

射箭术的特征就是“了解使用方法后不会射空”命中率极高。

弓道的弓相对而言,因为没有瞄准箭飞到哪去都有可能,全凭个人经验和感受(实际上就是有觉啦)。箭射中的位置一般应在弓下三分之一的地方,所以要注重力量均衡。

当今的洋弓使用的箭以铝箭为主流,这种箭重重轻轻易折弯。配这种箭的弓是给初学者使用的张为20KG的弓。这种弓已可以作到射出的箭穿透15料远处的薄铁板。一般张力越高弓的威力就越大。目标,姿势,瞄准,发射,这一过程全都精力集中的话就算不是行家也不会落空。这就是和弓所讲求的用心体会并得到。

对不起,没有按顺序来,马上回到原处,请稍等。



形状与用法(棒)

棒是用坚硬的木材削成圆形。不镶嵌铁,铁筋之类起强化作用的物质的武器。

棒的材原料一般是用橡木,但也有用杉木,柞木(别称“一位”)黄杨等木材。棒除了有被削成圆形的,也有被削成六角形的,八角形的。长度也有很多不同,短的30厘米(一尺),长的超过300厘米(一丈)。江戸时代棒术虽不盛兴,但流派之一柳生新阴流却为棒的长度订立了标准。

1 手切棒(20CM 弱) 中反指顶端到手掌根部的长度。

2 肘切棒(40CM)中指顶端到手肘部的长度。

3 腰切棒(90CM)从地面到腰部的长度。

4 乳切棒(120CM)从地面到乳点的长度

5 耳切棒(160CM)从地面到耳顶部的长度

6 六尺棒(180CM)高于耳切棒的长度。

在战国时代军事记载中记述有人持1丈(360CM)的棒。

在这上面所有尺寸中不足90CM的都称为“半棒”，若论机动性和使用难易无论是用于棒术还是追捕犯的武器，一般常用的是乳切棒和六尺棒，直径为3.5CM左右。

使用棒的时候，短棒单手，长棒双手使用。攻击防御都可以用棒进行。棒的要领与同样有长柄的松与稚刀是相通的。作为乳切棒和六尺棒的基本用法。

战国时代身着盔甲防备相当坚固，所以盔甲的接缝处和无法防备的部分，比如喉、脸、肋下、胫部等要害部份进行瞄准攻击，像现代警察使用的警棒那样的短棒要举起抡舞进行打击，长棒要横着抡挥所以有空隙造成被敌袭。因此进攻以突利为主。效果虽不能造成一击必杀，却可造成喉咙被扼窒息而失去神志。短棒也可造成脑震荡的威力。

棒这种武器只要反复拍打挥抡就有效果，所以对没有武术心得的人来说是相当易上手的便利武器。由于原料容易找到进行制作，所以在日本特别是山阴地区被认为是非常方便，虽然棒是没有附加任何强化装置的单纯武器，但不易折断，是防御攻击都非常有效的武器。

棒还有别名“枪折”，这是因为在战场上枪的枪尖被折断后，继续用剩下的枪柄战斗的缘故，作为武器棒是象征简单性的方面。

棍棒是棍和棒的总称“棍”要中国就相当于棒在日本，没有任何加工强化装置的棒。而“棒”在中国指的是包着铁皮的木棍，前端较粗的且重心前移使打击力提高被加工过的强化棍棒。在日本相当于“金碎棒”。

还有一种棒被叫做“杖”，相当于“细长的棒”，可以说也是棒的一种，用古时的计量法计为一丈(300CM左右)的长度《日本书记》《古事记》中使用的一丈比现在的寸短，实际上约227CM(7尺5寸)，到了近世(江户时代)棒的定式被订为六尺棒是佳长度，我想大概7尺5寸长的棒就被称为杖了。使用杖术的棒的长度应该和杖想近吧？但实际上因流派长度长度为127CM(4尺2寸1分)或166CM(5尺5分)关键在于流派在使用上发挥长度特点所以才被称为杖。

被称为杖的有铁制的吾杖，切笼杖，而阿梨棒是长100~130CM，铁制头尖的铁鞭状武器。

棒是人类最古老的武器，在日本棒作为兵器盛行的年代依记录是平安时代末期开始(1156-1184)。《源平盛衰记》中记载有至十人拉帮结伙拿着各自喜欢的杖(棒)进入战场的记录。到了南北朝时代(1336-1392)棒作为强力武器在战场上广泛使用，这个时期先头部队样式由骑马战向徒步集团战转变，甲冑轻便成为主流。利用简便的优势打击对方减少防护效果，作为打击武器棒的效果很高。

棒术的发展与流派

棒的操作技法受到了战争的考验洗练，棒作作为综合武术在

江户时代有了大发展。

棒术与刀剑技法并为日本自流传下来的武术，《日本书记》中当然与棒的技法相关的记载。

棒的操作技术取得明显进步是在战乱叠起的南北朝时代，这个时代的战斗是依靠力量的回旋，给予对手击打造成损伤的方式。但是，180CM长短的橡木棒长时间地挥舞，多有力气的人也撑不了太久。因此棒的长短不一，也有了为了达到效果而对操作技术进行的研究。到了室町时代(1392-1573)武术流派产生棒术作为其中一支也确立下来。在江户时代虽派别复杂但技法“打っ”(打击)“突く”(撞，顶)，“キムラ”(拂，扫)，都要素仍是基本。在战场混乱的状态下更注重个人的技术。

金碎棒

金碎棒是为了提高攻击力而进行强化加工，加入了其它物置的武器。

一般的金碎棒的强化加工方法依原料的不同可分为3类。其中一种是把坚强的木棒削成六角形或八角角被削得有棱角以便打击面的冲击度增高，手握的地方细，然后被打击的越向前部越粗，棒的重心被前移在力学上可提高打击力的力量。

棒虽有长有短但一般都在212CM左右，最长的约有360CM(1丈2尺)。握手部分长50~60CM，为方便握住一般削成圆形，直径从底部3.5~4CM到前端7CM左右重量是3~5KG，原料有橡木，水松，黄杨等坚固材料。还有一种在被削成六角形或八角形的木棒上进行金属加工的所谓合成棒。棒的打击部分是用铁皮包裹，贴金属条的，为了提高杀伤力表面还钉了铁钉之类的强化道具。其形状与前都虽相差无几。但铁的重量是明显增多了，大概要有5.6KG。

棒被加入了铁的元素。当然，铁包棒后省下来的碎铁被利用的构思也产生了。于是在南北朝时代(1336-92)末期时出现了金碎棒。因为全部都是铁所以棒的长度也变短了，重量在5KG左右。

金碎棒被强化后威力增加，重量也相对增加，没有体力的人是使用不了的。所以持有金碎棒的人一定是体格健壮的人。用挥舞着向下打击的方法击碎敌人和厚重的门。打中的话既使身着铠甲也可以打碎骨头，直击给予头部致命伤。特别是在混战中可奔分显示其特点以一挡十，发挥比太刀和枪更强的威力。

镰仓时代棒是作为辅助兵器被使用的，《源平盛衰记》中虽被戏剧化但这个时代确实有使用简单加工而成的金属棒，在《义经记》中，八角棒，柞棒，乳棒等名称登场，所以平安末期到镰仓初期加工制成的八角棒就已出现了。

加工而成的棒再被强化制成合成棒，南北朝时期金碎棒开始流行，《太平记》中有棒，柏木棒，金棒，铁棒等名称出现，记述了棒将铁板打翻。为了强化，金碎棒被强化用铁板包裹，原料渐渐以铁为主的缘故。

室町时代是战乱日趋激化的时代，所以包括棒在内武器在急速发展。长短不一，强化方法也因个人的体力，技术和好恶性各不相同。但因为重量的缘故，随着战斗的集团化，速度化突出个人超群的机会消失，金碎棒也慢慢绝迹了。

(全文完)

长篇RPC小说

生命



作者：非我非尔

第二章 心之光

(希格蒙德·布隆姆菲尔德的心路历程之一)

我立马离墙之上，看无数士兵在下面浴血厮杀。到处是火，是烟，是纵横的霹雳雷电，到处是痛苦和死亡——心灵之光究竟何在？

我不知道自己的父母是谁，也不知道自己的故乡何在，从有记忆开始，就在这广袤的大地上流浪。十岁的时候，遇见了那个老人——至今我还不知道他的名字——他教会我使用火的魔法，他更教会我寻找心灵之光。

“远古时代，在地、水、火、风四大元素魔法以外，还有一种光之魔法。这光不是自然之光，而是心灵之光，是万物生灵的梦想、希望和热爱之光……”他说自从生物开始有了厮杀，人类开始有了战争，大地开始有了灾害以后，这种心灵之光就黯淡了，渺茫了……

“但是它仍然存在，他将引导世界进入一个新的黄金时代。去，希格，去寻找它，掌握它，跟从它！”

大约在我十三岁的时候，老人去世了，然后我继续流浪，但是这以后流浪的历程，不再象以前那样漫无目的了。我在寻找，寻找这种传说中的力量。

“头儿，咱们该上了吧。”斯威特在身边提醒我，把我从回忆中拉回现实世界。

“再等等——咱们不是战士，战士盼望的是胜利，而咱们只需要大将的首级。”我站在高墙上眺望，平原上的战斗尽收眼底，“那个人，那个魔法师，我要取下他的首级！”

弗莱和侯沃兄弟两个，扑闪着翅膀，顺着我所指的方向望去。他们都是兽族和人类的混血，是属于被称为龙人而实际上与龙族毫无关系的种族。天生强健的肌肉和飞行能力，在雇佣兵中名声赫赫。“那家伙好厉害，”侯沃吸了一口凉气，“他的雷击魔法，威力足可以达到六十倍雷！”

“没有关系，就是他。”我握紧了手中的钉锤——这是第二个老师传授给我的技巧。记得他曾经对我说：“希格，不要以为你天生瘦小但灵力强，就只能修习魔法技能。其实格斗靠的也是技巧而非力值。”他还说：“很多人都看不起钉锤，认为那是魔法师防身的武器。不，希格，重装的长剑骑士将逐渐被淘汰，而使用短兵器的轻骑才是以后战斗的主角。”就是他把带我进入雇佣兵的世界，他经常诡异地笑着，反复说：“速度，可以转变成力量！”

我转过头去，看了斯威特一眼，他点点头，表示一切准备就绪。我回过头，紧盯目标，慢慢调整自己的呼吸。斯威特开始念动咒语了，一个浅蓝色透明的水晶球体，逐渐包围住我和我的战马。我们腾空而起，我听到身后斯威特略显粗浊的呼吸声。终于，球体开始旋转，我向平原上飞去。

弗莱兄弟也张开他们的翅膀，在我身旁飞行，不断用巨石魔法轰击下面的敌人，把目标周围的敌军驱散。目标终于发现了我，他张开双手，一个霹雳向我打来。霹雳在水晶球壁上炸得粉碎。

近了，越来越近了，目标发出的霹雳也越来越是强劲，终于，水晶球体再也无法承受这样强力的攻击，“嘭”的一声裂成无数细小的碎片，然后溶化成清激的水珠，漫天撒下。我已经到了敌人的头顶，我挥起钉锤，毫不费力地敲碎了他的头颅。

“你就是希格蒙德·布隆姆菲尔德？”军官把一袋金币放在我的面前，“你们战斗很英勇，更会用脑……为什么不肯加入我们的军队呢？”

“阁下，你是为了什么而战的呢？”

“为了保卫祖国……”

“可是现在你们在别国的领土上作战啊，这是保卫祖国吗？”

“那是因为……”军官愤怒地拍着桌子站了起来，“你是说我们的战争是非正义的吗？！”

真是一个沉不住气的家伙，我微笑着回答他：“我流浪各国，大小参加过十八次战斗，还没有发现正义的战争——现在世界上的战争没有正义可言，所以我不会追求战争的胜利，我宁可当一个被雇佣者。”

军官望着我，从他的目光中看到了杀意。当然，他杀不了我，可我还是取了钱，就赶紧带着同伴，离开了他的势力范围，以避免不必要的麻烦。

我们四个在野外分开了手。弗莱和侯沃兄弟早就嚷嚷着要回故乡卡苏拉山去看看，而正好此处距离卡苏拉山也只有三四天的路程；斯威特则必须前往他的祖国——教皇国托利斯坦，参加晋级考试。“很快我就是元素魔法师了，”他拍着我的肩膀，“唉，头儿，你也赶紧确定自己的职业吧，否则无法进一步修炼呢。”

职业？我该去考取什么职业资格才好呢？就魔法来说，我大概刚刚达到见习魔法师的水平吧，但我对元素魔法并没有多大兴趣，我的心中，一直憧憬着心灵之光的强大力量——“可以改变整个世界的力量”，老师曾经这样对我说过。论起格斗技能，相信一般的骑士或者战士都不会是我的对手，然而骑士要会使用长剑，而战士考验的是刀斧技，对此，我全都是外行。“再说吧，”我回答斯威特，“别忘了明年一月十日，在艾尔帕西亚集合。”

送走了同伴们，我开始考虑自己的去向。不如去盖亚王国寻找金，斯沃巴，已经一年没有见过那个家伙了，不知道他的武艺有无长进——大概身边美女的数量是又有大幅度增长了吧。

一路向西，二十三天后的黎明，我进入了魔法王国鲁安尼亚的首都荷里尼斯。这是座并不很大的城市，但是毗邻经济力强盛的盖亚王国，给它带来了非常繁荣的市场。我在魔法公会前停顿了片刻，然后又来到战士公会——一座比魔法公会要小得多的建筑物。我下马走了进去——并没有期望什么，只是突然想到了斯威特的话：“你也赶紧确定自己的职业吧，否则无法进一步修炼呢。”

“欢迎，欢迎。”一个肌肉坚实的彪形大汉迎了上来，“请报出您的姓名和职业。”“希格蒙德·布隆姆菲尔德，我还没有职业。”“是吗？”大汉上下打量我，眼神中分明有一丝轻蔑，“就您的资质，也许当魔法师更合适——不过没有关系。您想做战士还是骑士呢？或者弓箭手？”

我取出了自己的武器：“你看哪一种比较适合我？”大汉笑了起来：“喂，小朋友，你走错地方了吧，你应该去考魔法师呀。”“是吗？”我突然有种忍不住想要动手的冲动，高高举起了我的钉锤。大汉冷笑一声，从背后抄起一面铁制的盾牌来。没有等他摆好姿势，我的钉锤已经以肉眼难以察觉的速度敲了下去，“当”的一声巨响，大汉连退三步，铁制盾牌上整齐地排列着六个凹痕，呈美丽的五瓣花状。大汉摇头，开始有冷汗冒出。

我没有再多说一句话，就走出了战士公会。才要上马，突然一个披着黑色斗篷，遮住了大半面孔的家伙凑了上来：“您很厉害呢，阁下。还没有确定自己的职业吗？也许我可以帮您。”那家伙的声音尖锐得让人牙齿发酸。“你是谁？”“您有没有听说过‘地下公会’？有兴趣的话，请跟我来。”

我确实听说过有地下公会这种组织存在，它是专为一些无法在魔法师和战士间界定的特殊职业之晋级和招生而设定的。“比如杀手、舞娘，等等。”那家伙一边带路一边解释，“其实只要找对了老师，成就不会在各国政府设置的合法公会成员之下。”

转过两个街角，我们走进一条狭窄的街巷，而在街巷的尽头，有一扇黑色的小门。黑衣人打开了门，我牵着马走了进去。里面和外表截然不同，虽然不算华丽，却是相当大的一个庭院，和四五幢颇为气派的建筑物，“丑话说在先，我们收费颇高，可是绝对值得。”黑衣人要把马拴在廊柱上，然后招呼我走进了中央的建筑物。

建筑物里面，坐着一个相貌丑陋的残疾人——他双腿齐膝以下，只有空荡荡的裤管。“欢迎，欢迎，”他用与战士公会招待员完全不同的平静的语气问我，“您有希望中的

纵横四海

职业吗？”我摇头，他又问：“那么您有什么要求呢？”——凡是这个世界上有的，或曾经有过的，甚至是传说中的职业，没有我不了解的——当然，我不一定能够给您找到指导教师。但我做不到的，相信这个世界上没有第二人能够做到。”

“我希望的是速度。”“速度？”“是的，我不需要老师，我曾经有过老师，他告诉我速度可以转变为力量。”“马克涅斯！”边上的黑人叫了起来，“最强的雇佣军团长马克涅斯！你是他的弟子？你是否像蒙德·布隆姆菲尔德？”

我吃了一惊，因为即使在雇佣兵行业内也基本上无人知晓我的师承和来历。“你找对地方了，孩子，”那个丑陋的残疾人笑了起来，“你以为我怎么可能会残废的？我们以前都曾被做过马克涅斯的同伴。”“那是什么职业？”“疾风行者。”

看到我迷惑的表情，丑陋的残疾人解释说：“这是只传了三代的特殊职业。让我详细告诉你吧……”

五十四年前，教皇国托利斯坦最伟大的四位骑士领主失踪了，这是历史上的一个不解之谜。他们的名字，分别是“狮子”阿普勒，“豹王”麦克特尼，“黄金骑士”塞伊斯坦和“死神”法提米娅。

然而其实，正是他们，在著名的“七玫瑰之战”后，开创了四个不为人知的奇特职业。这四个职业的来源，是一份古文书记载的上古宝藏。四位骑士领主，同时也是生死与共的好友，傳遞了所有部下和随从，根据古文书的指引，经过长时间探索，终于找到了这批宝藏。按他们的原意，是要利用宝藏帮助托利斯坦教皇完成全人类的统一。

然而，所谓的宝藏，并不是他们所期盼的黄金、珠宝，或者上古的魔力武器和神秘魔法书；所谓的宝藏，不过是一箱箱用他们所不懂得的文字所书写的文件。他们拿着一本文件，前去请教当时唯一的古魔法使安德鲁斯，安德鲁斯告诉他们——

“这是上一代神的世代所遗留下来的文字，当今没有人能够读懂。”

失望之余，四个人又燃起了最后的希望，他们挟持安德鲁斯来到宝库，要他运用自己超人的智慧来破译这上一代代的文字。安德鲁斯用了整整三年时间，耗尽了自己所有的精力，也没有能够成功。在临终前，他对四位骑士领主说：“看起来，上一世代和这一世代一样，也是一个混乱和分裂的世代，因为这些文字并非出自同一个体系。我唯一能做的，仅仅是将其区分开来，并通过残留在文字上的微弱信息，去感受它的来源……”

“您感受到了什么？”四人追问。

安德鲁斯摇头：“我只能感应到——这一箱书，说的是历史；这一箱，全部是军事；这一箱，是物理技术……”“这一点用也没有！”“是的，三年的心血，没有用，不过，”安德鲁斯吃力地拿起一本研究军事的书，“在这本书上，我感应到一些特别的东西……”

于是，他用最后的力气，把一句特别的话写在了地上：“我疾如风，缓慢如森林，毁灭一切仿佛烈火，安然不动如大山。”

就这样一句话，使四位骑士领主重新审视他们的武艺和所经历过的战争，并依此开创了四个崭新的格斗技职业。“豹王”麦克特尼创造了“疾风行者”，用速度来提升自己的攻击力；“黄金骑士”塞伊斯坦创造了“森林行者”，讲究巧妙瓦解敌方的攻势；“狮子”阿普勒创造了“火焰行者”，瞬间的爆发力足以毁灭一切；“死神”法提米娅则创造了“山岳使者”，以静制动……

“这是格斗技的道理，也是战争的道理，”丑陋的残疾人对我说，“随后，他们各收了一个弟子，把这新的职业延续下去。他们没有再在人间出现，他们寻找把四个人的技术结合为一体的方法，直到死亡。其它三个职业，现在连我也不知道他们的传承，而‘疾风行者’，却由马克涅斯传承给了你。”

“那么就是说，现在世界上已经没有一个‘疾风行者’了是吗？”

“不，还有你——我听说过你的名声和武艺，也曾经听马克涅斯夸奖过你的天赋，你应该已经达到了疾风行者的中级水平……”“那又有什么用？”我苦笑，“没有人能够指导我了，我无法确定自己的等级，更无法继续晋级。”

“你错了，布隆姆菲尔德先生，”一直站在旁边，很久没有说话的黑人开口了，“所谓的晋级，不过是通过某一种手段，大幅度提高个人的修为而已。而我们，确实掌握有可以大幅度提高你能力的办法。”

“什么办法？”

“嘿嘿嘿嘿，”黑人笑了起来，“虽然我们和马克涅斯交情不错，可是交情归交情，利益归利益……”我从怀里掏出了一袋金币，可是并不忙着递出去：“什么办法？”

“是这样的，”黑人一边伸手来接金币，一边故作神秘地回答：“关键，在于古魔法使安德鲁斯的遗物……”

半个月以后，我带着满腹疑团，进入了盖亚的都城赫尔墨。这是一座比荷里尼斯要大上三到四倍，并且非常繁荣昌盛的城市。进城的时候，已经是黄昏了，我找了家不起眼

的小旅馆，准备投宿一晚后，明天天亮再去寻找金·斯沃。

这是又一个不眠之夜，虽然在得到有关疾风行者的情报以前，我还从来没有失眠过——我在想那件安德鲁斯传说中的遗物——“他的魔法杖……不，具体来说，应该是魔法杖上面的一块宝石、魔法杖上面有大约七或者八块宝石，而只有一块对你的晋级有用……”

可是怎样区分这与众不同的一块宝石呢？又怎样使用呢？难道象童话故事里那样，只要用手指摩擦宝石，就会有一个精灵，甚至是安德鲁斯永恒不灭的灵魂在虚空中出现，然后对我说：“孩子，你现在的等级是多少多少，你要想晋级就必须通过如此这般的测试……”

想着想着，我突然觉得很好笑，我竟然会相信这种虚无缥缈的传说。安德鲁斯的魔法杖是什么样子的？没有人知道。它现在何处？也没有人知道。“马克涅斯肯定知道！”是啊，可是老师马克涅斯已经去世整整七年了！

已经七年了……我突然想要到老师的坟前去祭拜一番。虽然我并不是一个尊重重道的人，虽然在我心目中，只有那个带我离开少年流浪生涯的老人才是真正值得我尊敬的人，可是——也许我真的应该回马克涅斯长眠之处去看一看。

既然睡不着，我干脆从床上坐起来，打开了酒瓶。我的酒量并不好，可是非常喜欢那种浑身暖暖的，同时心底充满激情的醉后的感觉。“我相信，心灵之光一定仍然存在着！”老人的声音又在耳边响起。是啊，我也相信它一定存在，可是，它究竟存在于何方呢？是在我的心中，还是在谁的心中，是在清醒的世界，还是在醉后的世界呢？

想着想着，终于，酒精把我带进了梦乡。

第二天醒得很晚，但我还是先逛了一趟街市，吃过午饭才前往王宫——因为按照金·斯沃的习惯，没有急事的话，中午以前他是不可能起床的，可是——

“王子殿下昨天晚上就外出，还没有回来。”卫兵拦住了我。我正要转身离去，突然被一个女人叫住了：“呀，这不是希格蒙德·布隆姆菲尔德先生吗？那是一位年青美丽

的女士。我知道金·斯沃身边总是围绕着一群各式各样的女子，有时候还真是让人半妒半恨。也许这位也曾经陪伴着他，见过我吧。可是我却一点印象也没有。

“你知道王子什么时候会回来吗？”我问那位女士。

“啊，王子……”她突然指着我的身后叫了起来。我转过头，远远的主骑走近。过了好一会儿，我才分辨出那正是金·斯沃和两名美丽的女剑士——

那女人眼力真是相当不错。

“噢，”这时候金·斯沃也已经看到了我，一开口竟然是“你怎么道到这里来了？”“说什么？我又不是讨债的……”他催马走近，我上下打量着他，快一年没见，那家伙还是这样华而不实没有品味，不过与以往不同的是，为什么笑声不再那样爽朗（或者说肆无忌惮吧）了呢？

“发生什么事了？”“噢，你看出来了？厉害！”那家伙走到我的面前，下了马，心里有点不痛快——虽然对方实在太强大了，输给他应该不会感到羞耻，可总是不痛快……”

“输了？格斗？是谁？”“卡姆巴·彭彭。”

认识金·斯沃，是在四年以前。当时，我正在参加两个城邦国家盖格和格劳瑞斯之间的战争，格劳瑞斯最终赢得了微小的胜利。那一天我回到格劳瑞斯城，用挣来的奖金，准备好大喝一顿酒。在酒馆里，碰到了金·斯沃——当然有两位娇俏的女剑士相伴。

因为喝酒，我们逐渐聊了起来。他对我自报家门。“那么，王子殿下是前来考察这场战争的吧。”我很自然地问道，可是他却笑着回答：“不，我是听说格劳瑞斯盛产美女才来的呀。”



然后他就开始高谈阔论：说自己是追求世界上最美丽的女性和短暂但象流星般耀眼的爱情才游历世界的。我费了好大的力气，才终于把话头重新拉回到我感兴趣的战争上来。“这也叫战争吗？”他闭着嘴，被斗倒了。真正的战争，必须具备明确而且伟大的目的！”

“什么伟大的目的？”“统一整个人类社会呀，神造成的人类，在各种族中最具有发展性和潜在的力量，然而人类社会内部的纷争制约了这一发展。因此，人类要追求美好的明天，就必须有一个英雄站出来，完成统一的伟业！”看他的表情，似乎这一重担已经由神交赐到他的肩上了。

听着他漫无边际的胡扯八道，我突然觉得这个人很有趣。虽然曾经遇到不少这样年青而充满幻想的贵族，但只有他在高度赞扬了我的武艺以后，没有说：“来跟我干吧。”他只是在分手的时候这样说：“有空来找我喝酒吧。”

所以，我们就成了朋友。

第三章 晋级

(斯库里·亚古的心路历程之二)

从紫森林回到家里，已经是清晨了，随着恐惧骤然远离，我和西儿的双眼也逐渐睁不开了。一觉醒来，太阳高高的挂在天上，胡乱抹了一把脸，在街上匆匆吃了一点东西，我和西儿就向魔法师公会走去。走在荷里尼斯的大街上，昨夜所发生的事情仿佛是一场梦，只有口袋里的紫月草告诉我那全都是真的。

路过战士公会的时候，听到从公会的大门里传出一声巨大的金属撞击声，一个瘦小的人从里面快步走了出来，脸上带着一丝轻度的微笑，向挂在一边的坐椅走去。站在我身边的一个戴着黑色斗篷的家伙自言自语道：“看来又有生意上门了。”

“看来那个小子又要倒霉了。”西儿幸灾乐祸地说着。

“不要小瞧地下公会，”我反驳，“有时候在那里才可以找到真正的力量。”

看着“黑斗篷”向那人走过去，两人低声交谈了几句，那人就牵着马随“黑斗篷”往地下公会走去。这时，西儿在下面擦我的衣襟，我转过头，看见战士公会的瓦拉尔垂头丧气地扛着面铁锁走了出来，铁链上整齐地排列着六个凹痕，呈美丽的五瓣花状。

西儿小声对我说：“这是刚才那人干的吗？铁链竟然能够破烂铁锁！”

“使用者本身的力量很大吧……”“好强的小子！希望他在地下公会里能找到合适的职业。”

不一会儿，来到了魔法师公会前。说实在的，对于紫月草是由剪影所赠一事，我心里总是有点别扭，万一要是被人发现的话，不仅会被罚款，还会对作弊者作出十年内禁止升级的惩罚。

我走进公会大门，幸好一切都顺利，没经过什么阻碍，大概就象是剪影所说的，我的能力已经达到了元素魔法师的境地了吧。当我将紫月草放到接待员纳林的桌上时，他用一种诧异的目光望着我。

“你昨天去了紫森林？”

“是啊，怎么了？”

“你在那里见到什么没有？”

“没有啊，怎么？应该见到什么吗？”我并无意提起那些令我快不快快的龙骸尸体。

“当然是光，你不知道吗？从上个月就盛传一时的‘紫森林神秘的光’。”纳林看着我，好象是在看一个怪物一样。

“对不起，我这个月来一直在专心修炼……”

“喂，这个给你。”纳林递给我一小袋金币，“取得紫月草的赏金是七千第纳尔，合二十八枚金币。然后你先在这里等一会儿，我来为你填写升级申请表，之后你就可以晋级了。到目前为止，好象这一年内都没有人晋升元素魔法师呢！”说完他低下头去为我填写申请表。

现在反正也没有事做，我就饶有兴趣地看挂在旁边墙上的大魔法师的肖像。

排在第一的墙上是一位看起来十分严厉的白发老人，在画像下写着：库比欧，魔法师公会会长，鲁安尼亚首席宫廷魔法师。

再往下的是一张阴沉着脸的中年人，下面写着：欧萨姆，魔法公会副会长，鲁安尼亚次席宫廷魔法师。

接下来的分别是——

祖亚：鲁安尼亚宫廷魔法师。

鲁科欧：鲁安尼亚宫廷魔法师。

霍尔贝克：托利斯坦首席宫廷魔法师。

在这张画像旁边竟然有一位看起来非常慈祥的老年女性：科丽娅，托利斯坦魔法

公会会长。

我知道，她大概是大陆上唯一的一位女性魔法师。按照惯例，女性是不能进入公会所开设的各种学校学习的，即使能力再强，也不能获得职业考试的资格。也就是说，几乎所有的女性都是没有职业的。但是这位大魔法师科丽娅阁下却是例外。因为天赋异秉，她四十岁的时候，仅靠自学就领悟了各种魔法的精髓，魔法威力达到七十格雷以上。七年前，她更因为偶然的机会救助了鲁安尼亚的上代女王，被女王破例承认为大魔法师。

在科丽娅的画像下面，还有——

拉夫尼尔：盖亚首席宫廷魔法师。

科利夫兰：艾尔帕西亚五人议会会员。

尼尔斯：探险家。

拉尔：隐士。

以上这十个人就是拉尔夫大陆上全部的大魔法师。我暗下决心，一定要成为他们中的一员。正在这么想着的时候，纳林在一旁说道：“好了，见习魔法师斯库里·亚古，马上就要由大魔法师欧萨姆阁下为你举行晋升级仪式了，在这之前请将身上的物品放在这里。”说着，他拿出一个口袋，等我将其水晶和其他物品都放进去以后，才说：“请跟我来。”

由纳林在前面带路，我随着他来到一间装饰华丽的大门前。打开门之后，纳林向里面行了一个礼：“欧萨姆阁下，见习魔法师斯库里·亚古到了。”

“嗯，带他进来。”一个阴沉的声音说道。

纳林向我做了一个祝你成功的手势，我慢慢地走进屋子，里面是一个装饰华丽的祭坛。

“过来，斯库里·亚古，站在这个祭坛上。”

“是的，阁下。”

“以拉尔夫历届大魔法师的名义，引发斯库里·亚古所蕴藏的力量，接受他成为元素魔法师……。天地万物中所蕴藏的要素……快来参见你们的新主人……”例行公事似的念完这些，欧萨姆转过头来对我说：“现在报出你的名字。”

“斯库里·亚古。”我刚刚报出自己的名字，就发现从祭坛的四周浮现出许多七彩光球，向我的胸口聚拢过来，并慢慢地渗入我的身体。当光球完全进入后，我马上感到有了一种前所未有的强大力量。

“好了，你回去吧。”欧萨姆对我说。

“是的，阁下，多谢您了。”我深深行了一个礼后，就退了出来。

在大厅里见到纳林，他一边将我的东西还给我，一边对我说：“对了，亚古先生，您有没有兴趣为其他魔法学徒作升级见习魔法师的仪式呢？”

“我吗？”

“对，您现在已经有这个权限了，如果您进行一次仪式，报酬是五千第纳尔。”

“好吧，我会考虑的，如果需要的话我又在荷里尼斯，我会来做的。”

“谢谢，斯库里·亚古先生，您走好。”

走出了公会，我高兴得脚步也轻盈了起来。西儿也为我的成功而兴奋不已。我们决定去庆祝一下，就来到了离家不远处的那叫“好邻居”的小酒馆。

老板布特一看见我就叫道：“喂，斯库里，怎么样了，升级了吗？”

“你看呢？大叔！”

“我早就说过了，你小子一定行的，可惜你爸爸不在这，唉，自从你父亲扔下你已经许多年了，你记不记得小时候……”

“好了，好了，大叔，快请我喝一杯吧！”

“没问题，所有人都听着，为了祝贺斯库里·亚古成为第一百三十二个元素魔法师，这一杯我请客！千杯！”

“哇，好哇！”

“祝贺你，小伙子！”

“好样的，斯库里！”

“为一百三十二千杯！”

一时间，酒馆里象是欢乐的海洋，我虽然知道他们大多数是为了免费的酒而欢呼的，还是禁不住非常得意。不过……

“对了，大叔。”

“怎么了？”

“我好像记得，我应该是第一百三十三个元素魔法师才对吧！”

“大概一个月前的那场玛多伊德之战中，雷神”克利根·萨多瓦已经被雇佣兵团干

算了,所以你还是第一百三十三个没猜。”

“是克利根·萨多瓦吗?这么说来,那个雇佣兵团还真是强啊!”

“哦,斯库里!”

“什么?”

“小心不要叫人给干掉!”

“大叔,说点吉利的话好不好!”

说着聊着,一瓶苏尼亚甘露很快就被干掉了——我是从来不会喝酒的,西儿倒在旁边抱着葡萄酒喝个不停,也不知道身为精灵的他,什么时候染上了这种恶习。

大叔短着舌头开始讲述当年他和我老爹的所谓“英雄事迹”,西儿醉醺醺的躺在水晶上哼着小调……等大家都散去了,我才边看依然兴奋的脚步回到了家。

第二天早上。

“请问斯库里·亚古先生在家吗?”一个陌生的声音在门外响起。

“先生?”我还没有完全睡醒,一时没明白过来是怎么回事儿。

“元素魔法师斯库里·亚古先生在家吗?”

对了,我现在是元素魔法师了,所以别人称我为先生,刚开始还真不习惯。我挠挠头对外说:“在,在家,您是哪位?我穿好衣服就来,请您在外面稍等一会儿。”

“不用着急,我是魔法师公会的,会长库比欧阁下要见您,请您两小时赶到王宫。”

“好的,我马上去。”库比欧阁下要见我,为什么?是不是紫月草的事被发现了!



我在胡思乱想中收拾好物品,洗漱了一番,就直奔王宫而去。

鲁安尼亚的王宫,由碧蓝色屋顶、白色墙壁、方圆大约十里的一片宫殿组成。是整个拉尔夫大陆上存在时间最长的建筑之一。它的历史足以追溯到大约两百万年前。这里原本就是人类历史上最早出现魔法师的圣地。我站在宫门外,望着那爬满葡萄的雄伟宫殿赞叹不已。

“什么人!闲杂

人等不得在此久留!”守门的卫兵大声对我喝道。

西儿听了当然不高兴:“这是元素魔法师斯库里·亚古先生,你小子说话的口气应该礼貌些!”

“是吗?抱歉,亚古先生,没事儿的话请您不要在此逗留。”

我还没来得及开口,西儿就尖着嗓子叫:“别以为……”它还没有说完,就看见远远地跑来一个内廷侍从模样的人,在卫兵耳边低声说了几句话,然后向我转过头来:“您好,是亚古先生?”我点了点头。“请跟我来,库比欧阁下已经在等您了。”说完话,那人在前带路向王宫走去。我在后面跟着他,路过卫兵身边时歉意地一笑,低头对口袋里的西儿说:“拜托,在王宫里千万不要乱讲话,给我老老实实待在水晶里好不好。”西儿嘟嘟囔囔地钻了回去。

我来到了库比欧阁下的办公室,那是一间铺着鲜红色地毯的大房间,地毯的尽头有一张优雅的高背椅。整个拉尔夫大陆魔法师公会的最高领导者,鲁安尼亚王国的首席魔法师库比欧就坐在上面。他是一位看起来具有相当威严感的老人,身披一件用金线编织的法师长袍,袍角上绣着鲁安尼亚的皇家徽章。他用低沉的语调对我说:

“你就是斯库里·亚古吗?”

我单膝跪倒答道:“是的,阁下。”

“你今年多大了。”

“二十二岁。”

“年纪轻轻,就有这种成就,非常难得。”

“多谢您的夸奖,阁下。”

“好的,是这样的,今天我找你来……”

刚说到这里,我听到开门的声音,库比欧站了起来,向侧门的方向行了一个礼:“女王陛下,您怎么又到这里来了?”接着,一个甜润的声音在侧门边响起:“我从这里路过,听到你在和人说话,就进来看看。你们继续吧。”一阵细碎的脚步声从面前不远处响过,低着头的我只看见那华贵长裙的下摆,“你不用管我,我坐在这里就行了。”大概是一个侍女搬来了椅子,女王就坐在了库比欧的下首。我微微抬起头来,库比欧就像是严厉的父老对待自己调皮的女儿一样,满脸无可奈何的表情。在他旁边是一位年约十七、八岁左右的迷人少女。这就是鲁安尼亚的女王?虽然我知道女王玛丽艾尔的年纪不大,但是,怎么也想不到竟会如此年轻。

这时,一个内廷侍从带着焦急的神态匆匆走了进来,先向女王行了礼,然后俯身在库比欧耳边说了几句话。大魔法师的眉毛顿时拧成一团,低声说道:“是么……又是他们几个……现在?……好的……我就去。”

“对不起,陛下,我先去处理一点事情。”库比欧说完就快步跟着内廷侍从出去了。偌大的房间里只剩下我、女王和她的几名侍女。

“你叫什么名字?”那个甜润的声音在问我。

我毕恭毕敬的回答道:“女王陛下,我是刚晋升的元素魔法师,斯库里·亚古。”

“多大年纪了。”

“在下今年二十二岁。”

这以后是一段令人尴尬的沉默。我听到女王用失望的语气对侍女们说道:“没意思,我们走吧。”女王和她的侍女们向正门走去,经过我身边的时候,那动听脚步声突然停下了,“那是什么?”

我抬起头来,看到女王用那如玉般的纤细手指指着我的衣袋。我低下头,发现衣袋正一明一暗地闪着光。我也很奇怪,伸手进去,掏出来的是我的魔法水晶,它闪烁着,就像是天上的星星——这种事情以前从来没有发生过!

“可以把它给我看看吗?”女王问道。

“当然可以,陛下。”说着,我将水晶放到女王的手里。

玛丽艾尔双手捧着那块水晶,这时水晶的光芒仿佛更加明亮了。闪烁的光芒映照出玛丽艾尔美丽的脸庞,我宛如身在梦中一般。西儿也被惊醒了,从水晶中探出头来,“哇,太可爱了。”玛丽艾尔惊喜地叫道,用手指轻轻触摸西儿的小脑袋。

“别乱动,小姑娘,把你的手拿开……”西儿肯定马上就会骂出来的。

“西儿,住嘴,这是鲁安尼亚的女王,玛丽艾尔陛下!”

“没关系的,”玛丽艾尔好像并不生气,对西儿问道:“你是叫西儿对吗?”

“是的!”西儿总算稍稍收敛了一些。

“喂,斯库里,你能不能把这块水晶送给我,你可以在我的小猫里面换一只作为交换。”

“这……女王陛下,恐怕不能,西儿不是我的宠物,而是我的朋友。”

“那太遗憾了……”玛丽艾尔附下身子竟然蹲在我的面前,对我说:“我只能在宫殿里自由活动,不能出去玩,好无聊啊。你要是不能把西儿送给我的话,那么,你要答应我,在没事儿的时候,一定要带他来找我玩儿。我身边都是一些老头子和大叔,一点意思也没有。”

我痛快地答应了她。玛丽艾尔此时给我的感觉,不象是一位女王,而是一个顽皮的邻家小妹。看着她高高兴兴离去的背影,我也不禁微笑起来。

又继续等了好一会儿,库比欧下午才回来。当他坐回到椅子上的时候,那低沉的声音又再度响了起来:“今天找你来,是有这样的一件事,你知道那个探险家尼尔吗?”“是的,我知道。”探险家尼尔是一个性格古怪的人,他虽然拥有大魔法师的称号,但并不象其他的大魔法师一样,在某个公会中任职,或者受聘于某一宫廷,而是在大陆的各处旅行,探索各种古代遗迹。”我这里有一封信,请你交给它,并把他的回信带回来给我。”

这个任务听起来很简单,但是,云游天下的尼尔行踪不定,这让我该怎么去找呢?可能我的心思在脸上显现出来了,库比欧对我说:“你不要担心,我有确切的消息,尼尔这三个内月内应该会在圣湖附近的村子里。所以你只要在三个月内回来就行了。”听到这个消息,我松了一口气。只要知道他在哪里,那么就只不过是——次普通的跑腿活儿罢了。

“这是一百枚金币,给你作为路费。”“路费?为什么?”“记住,这一次任务,不允许

使用魔法传递，因为尼尔斯不想让太多人知道他的行踪。”看到我迷惑的神情，库比歇耐心地解释道：“关于传送魔法你在魔法学校也已经都学过了，就传送魔法本身，本人所设立的魔法标志，是不会被其他人所发觉的。但是有一种追踪魔法，是通过了解所要追踪的人的魔法波动，从而利用任何一个魔法阵都可以到达那人所设立的魔法标志。这种魔法，不是靠个人的魔法力高低来决定威力，而是通过熟练度来决定的，所以即便是普通的魔法学徒也可能学会使用。所幸的是，只有很少的人懂得这一魔法，并且，不是每一个都有学成的人份。”库比歇倒下，我想学习这种魔法，您可以教我吗？”很好，年轻人有这种求知欲很好，这里有一本关于追踪魔法的小册子，你可以拿去练习，成不成功就看你的天份了，知道了吗？”我明白，倒下，如果没有别的事，在下就告辞了。”嗯，祝你好运。”

“库比歇并不像看起来的那样严厉，给我的感觉很亲切，慈祥，你是不是也这样认为？”走在回家的路上，我问西儿。

“我倒觉得那个小姑娘挺不错的。”西儿回答我。

“是啊，一点女王的架子都没有。”

“对了，斯库里。”

“什么？”

“你不想养一只小猫。”

“什么意思？”

“那小姑娘说过……”

“啊呀，你这个没良心的东西！”

第四章 王城赫尔墨

(金·斯沃·星亚的心路历程之一)

和银然得到了紫月草，却并不见得多兴高采烈的斯库里·星亚分手的时候，天已经快要亮了。

“真羡慕你，可以利用魔法通标很快回去荷里尼斯，我却要长途跋涉，餐风饮露……”我笑着向他挥手告别。

“笨蛋，那个讨厌的碎嘴小精灵又嚷嚷开了。”按照你的等级应该也会设置魔法通标吧，还是你的级别根本就是用金钱或者权力买来的呢？”

这个已经习惯于寻找的小混蛋，虽然同样从魔法学校毕业，可是根据每个人的天赋和职业发展方向，从来都是因材施教不同的课程呀。他难道以为凡是能够操纵二三十格赛以上魔力魔法的人，都应该会设置自己的魔法通标吗？当然，实际理由不足以堵住那个小东西：“我是王子唉，难道也象平民一样孤身闯荡？所以除非能够练就我可以携带数名随从同时使用一个魔法通标的史无前例之超级魔法，我是不会轻易使用这种原始交通工具的，哈哈哈哈哈……”

说话的时候，我瞥了一眼斯库里，他当然知道我只是随口胡说，其实从来没有所谓贵族天生优于平民的无限想法，所以并不在意地扬了扬眉毛。

“携带数名随从同时使用一个魔法通标……”小东西大叫，“吹牛大王，那是永远不可能的事情！”够了吧。”斯库里把他的头按到水晶里去了。”哈哈哈哈哈，小家伙，永远不可能这种说法可是很落伍哦。”我止住想趁着他无法还嘴好好演讲一番，却被斯库里制止了。”你也请闭嘴吧。”

也好，反正演讲的内容我还没有组织好，下回见到那小东西再教训他吧。这时，等候在紫森林外面的卡塔丽和米拉已经迎了上来……

从紫森林到荷里尼斯，再利用荷里尼斯城外的魔法阵回王城赫尔墨，足足费了十四天时间，”这世界上曲里拐弯的道路还真算是恼人哪，就没有人魄力开山搭桥，造几条平坦的近路出来吗？”

进入王城赫尔墨的时候，正是中午时分。

“真是烦人的太阳啊！”

天空一片晴朗，万里无云，对于大多数人来说这实在是个好天气，但对于讨厌晒太阳的我而言则恰恰相反，尤其在经历了半个月来的林中冒险和鞍马劳顿以后，再加上全身无力、昏昏欲睡，更加令我感到阳光的刺眼。

“斯沃殿下！”您总算回来了！”

听到清脆的女性声音，我懒洋洋抬起头，才发现自己不知不觉中已经走到了王宫前面，用敬称呼唤并跑上来迎接我的，是女侍侍从官希维拉和奥莉亚丝。

“喂，关照过你们大中午不要出门晒太阳呀，否则白皙的皮肤会晒黑的哟。”

“那是健康的肤色呀。”红发的奥莉亚丝反驳说。

“是啊，没错，可是我不喜欢。”在我心目中的美女，应该是修长、白皙并且拥有绝对

性感的身材……

“这过去了一个多月，我们实在应该跟跟在殿下身边的，”黑发的希维拉微笑着扶我下马，“卡塔丽和米拉照顾您还好吗？”

“好啊，很好呢。”我挽住希维拉的腰，“当然比起你们两个还是要差一点……”

“殿下，求求您别再这样故意游说的好吗？”奥莉亚丝嗔怪地说道，“早上陛下在议事厅召见官员，因为您的无故缺席，又害我们被科德莫尔大人责骂了。”

“噢，抱歉抱歉，我不应该在荷里尼斯为了看打架多耽搁一天的……早回来一天就好了，还害得你们……”

“无所谓啦。”希维拉微笑着回答，“跟着您这么些年，早习惯替您受责骂了。不过，殿下也实在应该收敛一些才行，朝野上下对您的风评原本就不是很高，再这样游荡无度，将来即位时很难服众啊。”

“拜托别教训我，希维拉。”我带着她们两人穿过花园，向宫中走去，“对了，父皇近来一直身体欠安，今天为何要一再议事呢？”

“是决定新王都行政官的人选，萨拉维尔大人因为前些日子手下幕僚受贿被揭露的事引咎辞职了。”

“这倒是个好消息，他早该辞职了！那老头在任期间当严的地方不严，当宽的地方不宽，用人不当，处事不明，才会搞到商人们为一些原本顺理成章的事还要去行贿啊！（这是什么理论啊，”奥莉亚丝在旁边嘟囔）——那新行政官的人选是谁？”

“是殿下的辅佐官科德莫尔公子爵大人。”

“噢！”我做了一个喝下大口忘记兑水的柠檬汁似的表情，科德莫尔刻板的面孔再次浮现在我眼前，“走了个老糊涂，换上个小傻瓜！不用问，是柯里亚斯公爵的意思喽？”

“提名的正是宰相杰伊根·柯里亚斯公爵大人。”

“果然！我就知道，赏识小顽固的人也只能是那个老古板。真是够呛！”

“科德莫尔大人做行政官的话，并不是什么坏事吧？”希维拉问，“他一向克己奉公，严谨方正，堪称陛下王国官员的楷模……”

“我就是看不惯他这一点！”我有点不耐烦地打断了她的话，“行政官太过严谨方正而不擅变通，有时候对国家和百姓并不是好事呢！”

希维拉和奥莉亚丝似乎偷偷交换了一个带着苦笑的眼神，其实我自己也很清楚，这简直算是没什么道理的，我对辅佐官的贬低，很大程度上来源于双方个性激烈冲突而在相互间产生的不满和反感吧。两人一时不知怎么接口，我赶紧改变了话题。

“布拉德呢？他说在王宫等我，怎么不见人影？”

“布拉德先生这会儿不在城里，”奥莉亚丝回答，“我们俩回来时正碰上他出城，说要去考查一个叫什么……什么来着？”

“古城比哈提遗址，”希维拉接口说，“据说那里又有一处新发现的遗迹。”

“这傢伙！说什么调查紫森林的事很重要，把我哄出去奔波整整一个月，自己却跑去悠闲地研究那几百年前的古老遗迹——我还要找他帮我解答问题嘛！”

“不是殿下听说了紫森林的异象，自己拉着要去的吗？”

“我哪里想到路程这样遥远难走——算了，”我向起居室走去，“累死了，先睡一觉，有人找我的话一律给我推到傍晚以后。”

“不肯要用点餐就休息吗？”希维拉问。

“啊，对了，被您这么一提醒还真觉得挺饿，随便给我准备点心和酒好了，直接送到起居室来。”

“后世的历史家或小说家们写到金·斯沃王子的时候，或多或少都会提到这么一点吧：斯沃王子虽然喜欢华丽、排场，但对于自己的饮食起居这些方面其实是非常随便的，无论吃、住，只要是中等以上的标准他均能甘之如饴。因此这点就成了‘他实际上并没有腐朽的大贵族意识’之类好评的证明，也成了‘其人丝毫没有王族应有的品味’等批评的根据。”

“殿下您在说什么啊？”

“啊，”我从食物中抬起头来，“按惯例在构思自己的传记哪。”

奥莉亚丝撇了撇嘴，模仿我刚才的语气说：“而另外常被提到的一点是，王子斯沃除了对于饮食的要求不高，随随便便外，日常作息与交际活动也是无规律可言。在这种散漫而混乱的生活方式下，他仍然能够过得舒适、称心，很大程度上要归功于希维拉与奥莉亚丝这两位集护卫、秘书和政事多职于一身的女性侍从官辛苦而周到的安排吧。”

“哈哈，放心好了，你们对我……不，对历史所起的推动作用是不会被遗忘的。”

“从来没听说过女侍的名字也可以上史书的呀。”希维拉说。

“我会命令史官记上的……”

奥莉亚丝打断我的话：“殿下再这样下去的话，未必有权力给史官下指令呢。”

纵横四海

“那我就拜托未来的克拉文国王好了。”

“殿下！”似乎这次连希尔维拉也听不下去了。

吃饱喝足，正要上床蒙头大睡，突然有侍卫进来禀报：“殿下，陛下召见。”

“什么？父亲的消息还真是灵通呢。”我被迫懒懒地远离那张舒适可爱的床铺，“本来想晚上再去请安的。”

我的父亲，童亚王国第九任国王奥古斯特·德亚，此时正坐着轮椅在花厅里赏花。

“父亲，我回来了。”我跪下行礼，“您今天的气色很好啊，可喜可贺。”

“表面现象吧。”父亲微笑着弯腰做了个搀扶的动作，“你如果改掉一些不太好的旧习惯，我的心情就会好起来，心情好才能长寿吧——今天早上没来开会，你不知道连宰相他们的面孔有多难看……”

我站起来，代替侍从推着轮椅，陪伴父亲在花丛中散步，并不是无故缺席，您也知道我去了紫森林……”

“如果你不是那么散漫的话，一来一去，五天前就应该回到王都吧。”原来才迟到了五天啊，这可是我生命中少有的记录呢。”其实晚到紫森林也有好处呢，正好碰到了一个在魔法学校一起学习过的朋友。”

“哦，谁啊？”斯库里·亚古，我跟您说过吧——他拿到了紫月草，应该很快可以晋级元素魔法师了。”“是吗？你的同学吗？真是年轻有为呢——孩子，你也是也这样有出息，宰相他们也不会……也不会整天只在我面前说你弟弟的坏话了。我多希望听到他们称赞你是世界上最神的王位继承人啊。”

父亲在幽幽的叹气，而我，突然觉得鼻子有点发酸。

一觉睡到黄昏。所有求见，很简单就被我从傍晚又推到了明天。因为布拉德回来了，我必须去找他一趟。

巴比特·布拉德虽然是童亚的宫廷魔法师，却并不住在王宫里，继承了他的老师——大魔法师沃恩·拉夫尼尔的风格，住所布置得十分简单，朴素，除了庞大的书籍收藏室以外，看不出有什么区别于普通民宅的特征。不过我却在这所平凡宅子的座上常客，除了因为和布拉德十分谈得来并敬重其渊博的学识以外，另一个重要原因是布拉德虽不十分嗜饮，却很喜好酒并且懂酒，收藏着许多名贵的珍藏。

因此，我走进他家里的第一件事，就是倒上一杯最高级的陈年葡萄酒，然后边喝边向他讲述在紫森林里发生的事情。

“圣骑士裂影，还有龙族战士的尸体……”似乎天生一种与实际年龄不符的沉稳个性的布拉德，边听边微微皱起了双眉，“紫森林的异象居然惊动了这么多有来头的人物吗？”

“是啊，”我随便翻阅着他的藏书，“说实话，原本我也以为你在小瞧大作呢。”

“对了，你刚才一进门说心情不好，又是因为什么事？”好像童亚国中，只有父亲和布拉德两个人会不用敬称来招呼我，这大概也是我宁可出国去玩，最好能找些斯库里他们聊天，就是回国也总泡在布拉德书房里的原因之一吧。

“那？噢，那是为了骗酒喝找的借口呀，哈哈哈哈哈，没有识破吧。”我笑着回答，再次拿起酒瓶向已经空了的杯中倒酒，完全不理睬布拉德警告的眼神，“不过，紫森林之行确实真得让人心里有点别扭。”

“我心里才有点别扭呢，你这种喝法实在可惜了我的好酒。”布拉德摇头叹息，又问道，“为什么别扭？”

我突然想起了朋友希格蒙德，他好象也说过类似的话，不过要气得多，“不会品酒的话就瞎去喝便宜货吧，不要以为有钱有权，就可以随便糟蹋好东西！”

我摇摇头，也叹口气：“是更气——在和他交手前，我从没感觉自己是那么软弱无力……他所以提出挑战，只为试探我们的实力，但我可以为碰上生死危机，因而出使全力战斗的。结果在他面前，我的剑技简直就像是七八岁小孩的把戏不堪一击。”

“不必为此耿耿于怀吧。”布拉德安慰我，“那个人毕竟是远远超出一流水平的对手，整个大陆有这种实力的也没几个呀。”

“话虽如此……”

“对了，今天魔法公会传来通报，你那个朋友亚古因为通过紫森林的考试，已经成为元素魔法师了。”

“这算是个好消息。”我一边欣赏着墙上挂的无名作者的绘画，一边问他，“对了，说起来再有三五年你也该由元素魔法师晋级为大魔法师了吧？”

“谈何容易？”布拉德微笑着交换了一下双腿摆放的位置，“照按老师前些日子的评价，我要一刻不停地修习魔法，才有可能在二十年内晋级啊！”

“三五—十五，我猜的也不远嘛……噢，二十年？有那么困难吗？”

布拉德终于也忍不住取出酒杯，为自己斟上半杯酒：“我现在明白为什么当年师傅

说我旁骛太多，耽误了魔法的主业，我对历史、政治和文学都太感兴趣，结果搞得魔法基础没有打好，因此现在想进一步增强魔法力，反而比一般魔法师更加费劲了。”

我察觉到他的情绪有点低落，连忙转换了话题，开始谈我的弟弟。

“听说克拉文开始跟你学习魔法了？”

“第二王子殿下很有魔法的天赋，而且很用功，进步非常快。虽然才十一岁，已经快达到见习魔法师的水平了。”布拉德又改变了坐姿，平静地说。

“是吗？克拉文是个认真的好孩子，不象我……”我一抬手将杯中的酒饮尽，心卜多少有点黯然。为什么呢？虽然杰伊根·柯里亚斯那帮家伙整天搬父亲废黜我的继承权，改立克拉文为储君，可是天真可爱的克拉文一直对我都很尊敬。我也很喜欢他，有时候还真会冒出“让他继承王位也不错嘛”的念头——当然，要他再长大一些，免得被讨厌的杰伊根·柯里亚斯之流所操纵。

“再帮我倒点。”我把杯子递给布拉德，“有段时间没找你喝酒了。”

“抱歉之至，殿下。”布拉德一边帮我倒酒，一边回答，“后半夜我还要出城，明天再找你畅饮吧。”

“又要出城？”我接过杯子来在掌心里玩弄。

“在古城比哈提的遗址出土了一块巨大的石板，上面有奇怪的魔法残留和图形文字，很可能与我国王室有密切关联。”

“就是你昨天去的地方吧？”

“对，当时有一些古文字始终搞不懂，而那图形上也我留着不明的魔法能量，所以我才回来查阅资料，今天也要带上一一些工具书过去。”

“比哈提古城好象不远，反正闲来无事，我和你一起去吧——会不会影响你！”望着杯中变幻不定，而且透明仿如精美石器的葡萄酒，我突然有一种寂寞的感觉，实在不想这么快就离开布拉德。

“影响倒是不会有。”布拉德回答，“只是殿下不需要休息吗？”

“没问题，来会你前刚睡了一觉，出去走走总比在这闷闷的城里呆着强。让你的副人去王宫通知希尔维拉和奥莉亚丝，在城门口等着咱们。”我望向布拉德，发现他又一次改变坐姿，实在忍不住了，“喂，你是急着上厕所？还是感觉跟我谈话太无聊啊？”

“殿下真想知道原因吗？”

“看起来果然是因为和我谈话太无聊了……”

布拉德叹了一口气：“你还是先反省一下自己的行为吧。谈话就谈话，喝酒就喝酒，你一会儿翻我的书，一会儿看墙上的画，一会儿又玩弄酒杯——连我这种已习惯于漫不经心脾气的人都多少有点不耐烦了。咱们从小就在—起，我知道你其实是在听我所说的话，换了别人，他会怎么想？”

我愣住了，可还是忍不住继续玩弄手里的酒杯。

“唉——”布拉德摇头，“听说有次会议，因为殿下—边开会—边擦拭自己的剑柄，惹得老达克男爵拂袖而去……”

“啊哈，天幸那个老家伙已经死掉了……”

“他只是行为激烈一点而已，可是大家心里的想法是一样的呀——王子殿下是个没有威严的人；王子殿下是个骄傲的人，根本不重视我的发言；王子殿下是个毫无礼仪、行为乖张的人；王国的未来怎么可以托付给这种人呢？！”

我实在装不出笑容来了，只好放下杯子：“其实……用这些鸡毛蒜皮的小节，就决定一个人的价值，不是太过轻率了吗？”

“轻率吗？”布拉德望着我，“你自己仔细想想吧——虽然我相信你的价值不在于此。”



(未完待续)

电玩同人馆 2000 年第三期

馆主默文

◇《电子游戏广场 15》内容简介: 流浪汉物语、生化危机(枪之恐惧)、生化危机(CODE: VERONICA)、波波古罗斯物语 2 等完全攻略。

◇《世纪宝典》(暂时名称)制作状况现报: 原本在我刊连载的两部长篇小说《浪漫沙加领域篇 2 原创小说》以及《逐流神话》(修改后), 应读者强烈要求而收于此书中。此书定价极为低廉, 暂不公开。

◇《梦幻总动员》在经过两期的试刊后, 于第三期落实光盘版权, 正式附赠 VCD, 但由于昂贵的音像制品版权费用, 无奈之下只能将定价调整为 15.00 元, 希望读者能够理解。为了弥补前两期的缺憾, 我们特向购买本期“梦幻”的读者赠送一张正反两面的豪华四开海报, 以表寸心。《梦幻总动员》自第三期起以 64 彩、64 黑白、附赠 VCD 的充实内容依然成为同类出版物中价位最低, 内容价格比最高的书籍, 并且是国内唯一一本从书籍到光盘完全合法的动漫资讯志。

◇自 2000 年起, 凡玩友神州社会员邮购我社书籍, 都能得到九折优惠。

◇“玩友神州社指南手册”业已制作完毕, 其中收录本社所有现有规则, 以及 2000 位会员的目前状况, 只要寄来 2 元邮费, 即能获得。

◇凡欲报名参加玩友神州社的读者, 可来信写上姓名、长期通讯地址(最好为家庭住址)、邮编、电话, 并且最好附上一枚贴足邮票的信封, 这样我们便会在收信后立即回函, 告知会员编号。参加玩友神州社不收取任何费用。

赏金事务所开张后关于解答问题是否以收信先后时间计, 但有些地方出售贵刊时间不一样, 是否会影响参加此活动?

—汕头 叶伦镜

按照游戏中, 确实得依时间顺序来接收勇者。但为了照顾到积极来信的读者, 从本期开始只要应答者都会得到 1P。

虽然“漫园”已移至《梦幻总动员》, 但小弟认为贵刊仍应加 1~2 页, 用来刊登读者寄来的画稿。

—贵阳(0567) 王硕

目录的左上角有半月刊的字样, 是否从今年开始, “T&P”改为半月刊? 版式设计不太令人满意, 业界新闻就应该放在最前面, 给人以简洁、快速的感觉。

—贵州 三进

两个问题都已经有多位读者来信询问了。《科学时代》杂志确实是半月刊, 但“电子游戏与电脑游戏”专辑则为其下半月期, 即每月仍为一辑。而至于新闻的位置, 已在本期作出调整。

玩友神州社为什么不搞一些实在性的参与性强的活动呢? 如本期的“赏金事务所”就是一个很好的例子! 大大鼓舞了玩家的积极性, 所以请尽快完善会社制度, 把神州社办好, 使我们会员队伍早日突破万人大关, 成为业界一佳话。

—东清(0005) 陈斌湖

多谢支持, 而随着神州社的发展, 我们也有数个联结天下玩友的实际计划。

我们是穷书生, 没有 PS 的相伴, 只有投向街机的怀抱。

“王者之书”的消失是我们街机迷的一个“损失”!

—合浦(0099) 谭兴廉

有关街机游戏的动态及推介我们随时都会作出相关介绍, 请广大街机爱好者放心。

同人馆有超过一半内容是神州社的, 莫非“社员”们把茶馆包了? (这一条可能会引来公愤, 但我无所谓, 大不了铺天盖地的信写来骂我, 我就不信真会有谁会有魔法……)

—内江 付晓飞

有关这条(也是关于神州社的)本馆主表示沉默……咳, 咳……(两千多弟兄, 在于吗呀?)

贵刊能否象在遇上某款大作时增加些彩色的攻略? 另外建议贵刊可否在每年春节或其他的节日时期, 在各地开一个会员活动或聚会。

—丹阳(0212) 吴振强

经过这次的尝试, 我们已有了一些的经验, 以后也会有类似的活动的, 至于全彩攻略, 在“世纪珍藏版”中有“时空之轮”的全彩攻略, 而今后也可能会再度出现这种形式。

非常感谢上海黄海读者寄来的万言长书, 其中的真诚和诸多较好的意见甚至让我无从摘取, 只能说一声: 黄读者, 辛苦了。

望贵刊在今后的每期内容中增加 DC 的介绍, 以吸引更多读者。

—北京 张天钢

这两期刊登了《莎木》的小说攻略, 以后也会介绍 DC 上出色游戏的。

期盼在 2002 年以前黑白页再加上几十页, 广告不要算

GAME 同人馆

页数,特别照顾“T&P”的“特产”,加大新闻力度,扩大同人馆版面,增加神州社内容,大作要详,格斗要精,滥作要弃……

——武汉(0712) 程曦

期盼在 2002 年以前读者再加上几十倍,买书不要算价钱,特别照顾“T&P”的“特产”,加大投入力度,扩大购买计划,增加对杂志的“愚忠度”,发行要广,利润要高,成本要低……

有一个要求,就是贵刊尽量增加一些广告,因为这样可对我们购买电玩产品有很大的帮助,但首先要真实可信的广告,此外,也可编辑创收加工资,加奖金。(嘿嘿,默文呈

流口水状)

——丹阳(0211)丁晨

读者呼声!登上!!(口水倒没流,只是一脸奸笑)

鉴于有不法之徒向我刊挑衅,特于此进行阅军仪式,以震慑江湖宵小。

我军初步公开阵容于下:

PS×11, SS×8, DC×6, N64×5, PS2×6(2000 年 5 月前)、DOLPHIN×3(本年度预定)、PC×21, G3×4, SFC 以下级武器忽略不计。(注:我刊编辑成员为 7 人)

若再有非法组织,可来挑战。

浦江冬暖

上海读者联谊会纪实

2000 年 2 月 2 日,在上海连续的低温天气之中,晴日之光迎来了浦江边上的一次欢聚。T&P 编辑兼玩友神州社当前负责人默文借回家探亲之际,代表全体编辑与热心读者聚会,以共同庆祝新世纪的到来和我刊与广大读者的数年相知。

参加本次会议除了到场的读者(会场已满,设加座)外,还邀请了我刊三位作者:雪鹰、前鱼、小孔。因此本次会议的主题便是增进互相了解。会间读者提出了许多问题,表现出大家对我刊的关心,也有北京的读者千里赴会,很令我们感动。我们成为系列的“梦幻总动员”是当前读者关心的热点,围绕此书的话题也比较多,通过一系列的问答,与会读者都能理解到我们一心走上正轨的苦心。对于神州社的发展和 my 杂志的走向也都是大家关心的问题,更有一位女读者当场表示了要当神州社上



▲读者陆续进场,到后来设好的座席都不够,只能临时加座

海分部的“BOSS”,实是精神可嘉。而由于我刊编辑成员只有默文一人在场,因此理所当然成为矛头所向,当大家问及

“最擅长格斗游戏”,而回答“魂之利刃编辑部无敌”时,全场一片嘘然,默文一见形势不对,立即改口为“因为除我以外基本无人练习”时,又引来一阵哗然。与会的三位作者也不同程度的受到读者包围,散会后雪鹰业已右手酸麻。

除了相互的交流外,DC 大作的展示也是会议的一个组成部分,大家看到了“莎木”、“BIO HAZARD”、“D 之食卓 2”等 DC 佳作,对于当前的游戏



▲展示 DC 版生化危机时的场面,大家表情不一,气氛热烈。

制作水准有了一个感性认识(有读者于会后要求:明年举办 PS2 展示会吧)。会间进行了两场“SOUL CALIBUR”表演赛,分别由默文 VS 雪鹰,雪鹰 VS 小孔,大家反应各自不同,有观注暗思之人,亦有磨拳擦掌之辈。

这一次联谊会的举办,拉进了我刊与读者之间的距离,也让我们以直接的方式了解到了大家的意愿要求,非常感谢与会及未能抽出时间的未与会读者。这样的活动非常有意义,在以后有机会地话,我们会考虑在其他地点、其他时间举办,一切只因为,我们有幸得到读者的厚爱。

在边上的照片是我刊全体成员在九寨沟的合影,于 2 月 2 日的读者联谊会上作为纪念品分发,在编辑部中尚有二十张,决定赠送与因种种原因未能到会的读者。

具体得到的方法是读者向我们寄信,于信封上写清“索照”二字,并于信中夹寄一枚贴足邮票、写上回信地址的信封,我们会从来信中抽取二十位读者,赠送这张合影。

因为受到编辑部其余同事各种不同的血腥威胁,于此不方便将照上群魔与编辑姓名对位,读者只能自行猜测。

如上期所说,我们将于神州社会员达到一定数目后邀请部分会员参加编辑部渡假旅游,届时说不定就能在照片上看到读者自己的身影了。



赏金事务所

第三期公告

NO. 000111

×

北山蛇群现已由 0007 号会员魏鹏第一揭榜, 其将面对四条赤炼蛇, 望尽快将十回合行动 (每次攻击注明蛇 ABCD 中哪一条) 上报。

NO. 000202

×

要得到英娜, 就必须获得其他全部人物的原创服装 (条件为时间 30 秒以上, 局数 2 局以上, 难度普通以上, 体力不变动)。

—沈阳 马赫 MACH(1P)

NO. 000204

×

当剧情发展至ミンウ脱队, 并从公主处得到“女神之铃”的情报后, 即可前往サラマンド村与约瑟夫(ヨーゼフ)会面并使其加入, 然后到曾去过的セシラとも, 在洞口一蓝色石头的周围便可发现一密缝, 雪中船便在其中。

—上海倪慧杰(3P)

NO. 000205

×

SONY 公开的 PS 共有 20 种型号, 论电器性能, 5003 型最好 (带 VCD 功能), 论输出质量 1000 型最好 (带 S 端子, 现已无售), 论读盘能力还算 5501、7501 两种, 我推荐 7501 型。POCICET STATION 大的电玩专卖店都有。价格在 350-400 元之间。

—丹阳(0211)丁晨(4P)

NO. 000301

10EXP
2P

PS 版《职业特工队》: 在一版中有需要密码才能开启的铁门, 但不知密码, 特此请教。

—上海 卢飞

NO. 000302

10EXP
3P

SFC《天地创造》: 第三章龙之城堡, 通过砸灭六支蜡烛的房间, 进入下一间, 攻略上说击打对面没有石像的墙壁, 究竟是哪一面, 踢遍了都不行。

—杭州 孙海仑

NO. 000303

15G
2P

SFC《FRONT MISSION - GUN HAZARD》: 重复进入一关将这一关敌兵清版后出不去了, 又没有情节, 怎么回事。

—杭州 孙海仑

NO. 000304

10G
3P

SFC《火炎之纹章 - 圣战之系谱》: “勇者之弓, “盗贼之剑”如何拿?

—上海 杨哲

NO. 000305

10EXP
2P

《虹色青春》: 如何进入伊集院家的游泳池?

—南昌 刘晟

NO. 000306

20G
1P

PS《梦幻骑士》: 金钱无限的金手指密码准确为? (《电子游戏广场 13》中有误)

—武汉 王楚男

NO. 000307

15G
3P

《梦幻模拟战》1~5 代中, 有哪几个是需要全体败北数为 0 才能见的完美结局的? 哪几个能召唤兄贵? 怎么召唤?

—湖州 银狼

NO. 000308

10G
1P

PS《FFT》, 见到克劳德救助卖花少女的情节后往后如何进行才可收到克劳德?

—南通 姚晓刚

升值悬赏!

NO. 000104

30EXP
6P

PS 底板及电源板上的钮是什么旋钮? 旋钮扭过后, 有无严重后果? 这三个旋钮可否参照其他 7000 型调整到初始位置? 如不能, 怎样才能恢复到我机器原来的设置? (此条请将回答寄至上海杨浦区长阳路 682 号 207 室夏晖收 邮编: 200082, 并要求委托人来信告知)

NO. 000107

20EXP
5P

《WILD ARMS2》: オデッサの大本营アルケックプラント处一间需输入秘码的房间, 但怎么也找不到。

—兰州 胡宾



赏金猎人——5P, 成为正式挂牌猎手。
疾风猎手——20P。
青铜猎手——40P, 失误差 10% 以下。
白银猎手——70P, 失误差 10% 以下。
黄金猎手——120P, 失误差 15% 以下。
尚有余高级称号及每一级称号所能获得的赏品, 暂不公开。

应读者要求, 从本期起, 凡应征勇者都能在当月获得 1P, 但必须于来信中注明会员号。

GAME 同人馆

玩友神州社

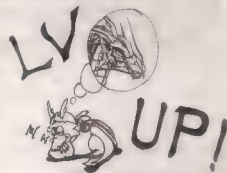


至今会员人数: 2272

由于上个月恰逢春节, 因此来信量锐减, 会员人数的月上升量也达到历史低点, 为加快发展速度, 特作以下决定: 凡会员推荐他人成为会员, 皆能上升一级!

指南手册的制作到近期完成, 由于需要经常调整数值, 所以直到目前方能寄出, 让大家久等了, 非常抱歉。至于会刊一事, 我们正在策划之中, 具体的发行方周期和方式都在考虑之中, 但必定会于今年某月登场, 敬请期待。

出于要将 MUD 完全化, 从本期起, 我们临时占用橄榄园的版面, 用以刊登 MUD 的背景故事, 今后到会刊正式发行后, 我们欢迎大家以各种体裁来描写在这个幻想世界中的经历, 佳作都会收于会刊之中。也欢迎读者提供构思, 以资参考。



点将台

0315 王伊浩 LV51 ———— 0001 薛一丹 LV53

0514 叶庆均 LV01 ———— 0027 邹满乐 LV19

0816 韩金强 LV01 ———— 0817 张 靛 LV06

0932 李 博 LV01 ———— 0933 朱 轶 LV01

1044 陈 安 LV01 ———— 0847 蒋颖晟 LV01

请应战会员迅速寄来回应, 否则必败无疑!

玩友神州社战斗纪实

0028 叶 俊 LV11 V · S 0086 关 枫 LV16

WINNER IS 叶 俊

孟 晴 LV11 HP110 EXP188 MP188 AT15 DF15 +15(革甲) 67G 关 枫 LV16 HP174 EXP196 MP196 AT19 DF18 37G

0044 黄光明 LV5 V · S 0126 张 杰 LV6

WINNER IS 黄光明

黄光明 LV5 HP41 EXP62 MP62 AT6 DF8 20G 张 杰 LV6 HP47 EXP62 MP62 AT6 DF8 10G

0357 钱 浩 LV1 V · S 0874 王 鹏 LV3

WINNER IS 钱 浩

黄光明 LV1 HP10 EXP16 MP16 AT1 DF3 13G 王 鹏 LV3 HP22 EXP31 MP31 AT3 DF5 9G

2103 何军礁 LV1 V · S 2104 周祥洪 LV1

WINNER IS 周祥洪

何军礁 LV1 HP1 EXP11 MP11 AT1 DF3 周祥洪 LV1 HP6 EXP12 MP12 AT1 DF3

卡比斯广播台

* 经过三个月, 0366 号刘松复活, 目前状态: LV1 HP1 EXP10 MP10 AT1 +3(莲花棒)。

* 0440 号游涛占用两个编号 (0907), 且不作更正, 现决定处罚如下: 半年之内不能参加任何活动, 且不得申报等级, 亦不能享受会员的邮购九折优惠!

* 由于 E · T_γ 射线发生作用, 以下会员必须战斗, 请速上报五回行动, 违者必罚:

0102 陈雪松 LV04 ———— 0033 赵 威 LV06 0524 邓家典 LV43 ———— 1454 郭 超 LV50

0343 王 凯 LV04 ———— 0325 朱平凡 LV08 1272 朱 涛 LV01 ———— 1460 陈 铭 LV02

* 转职成商人一系的会员们, 你们可以开店了! 用你们职业所赋与的特优惠价来批发默文道具屋的商品 (每种至少 20 个以上), 然后自定价格, 支付每次 $20 \times N$ (N 为你级别的十位数) 的广告费就可以发卖了, 并能自己决定商店名称。店主可开宿屋, 一次性交纳 300G 加上每次 $5 \times N$ 的广告费就可以了, 价格自定, 不能超过 100G。

神州社策划之六

翁 戴 拉

战况报告

0091 号会员梁兴华经过三回合交战通过考验, 目前状态为: LV10 HP30 EXP110 MP110 AT11 +15(鱼鳞刀) DF12 +15(革甲) 还原丹三, 68G。前行至第三格, 遇墨丘利, HP 回复为 85, 自动前行 1 格, 卡隆之舟引渡至下一关底安努毕斯。

0319 号会员千佳前行 5 格, 得到一沙布提斯, 目前在第七格。

0332 号会员孟晴经过五回合战斗未分胜负, 目前 HP353, 刻尔帕洛斯 HP276, 继续作战。

1395 号会员郭磊经过五回合战斗未分胜负, 目前 HP39, 刻尔帕洛斯 HP84, 继续作战。

请上述会员尽快寄来后五回合行动, 其余在翁戴拉中会员若于下期杂志截稿时仍未寄来回应, 一律受罚与两大关底对战!



神州社策划之五——十二魔神

魔神降临

十一魔神 NO.7



LV: ???
HP: ???
MP: ???
行动方式: 踏霜踩月
属性: 水
居住地: 云深不知处
赐福率: 90%
诅咒率: 10%
降临百分率: 2% (每年 2 月)

默
文

李煜, 南唐后主, 后世闻名的词人, 同时亦为亡国之君。身为仁善之主, 而无治政之才, 最终亡于宋太宗牵机之药。其所作之词, 意境开阔, 一改五代花间绮靡之风。除词人而外, 书画亦擅, 自号钟隐, 笔力非凡, 惜乎传世不多。与周后共续前世霓裳羽衣之曲, 成中古乐舞佳篇, 爱琴澜尾, 为前世焦尾遗制。“三寸金莲”源自后主宫出, 堕马之妆, 亦由后主妃扬。惜乎错生于皇家, 被后世昏君之名, 唯心清者感于词中高风, 追缅不已。

后主本名从嘉, 生就重瞳, 与霸王、明皇同, 亦皆留风月佳话, 遗韵传世, 千古未泯。身亡之后, 魂游水山, 朝朝泉于雨谷, 夕餐霞于云林, 离尘世之蜗争, 逐秀峰之清流。偶化商贾, 游戏人间, 亦只为一乐之愿。

默文古风之一——曲江应对

效果: 应对准确者获珍贵道具。

解说: 唐代新科状元都受恩赐去曲江赴宴, 吟诗作对, 显己荣耀, 不少名篇即出于此宴。宴后还要上大雁塔提名, 是为“雁塔留名”。

默文古风之二——投壶之礼

效果: 不中的者罚醉酒两月, 不得上报等级及参加活动
解说: 起于春秋, 即有客来访时, 置一壶, 以箭投之, 借以娱宾, 不中的则需罚酒。亦有国君之间设下此礼的, 包含政治机巧。

默文古风之三——校阅讲武

效果: 与状态同自己一样的木人对战
解说: 孟冬之月, 天子都率将帅讲武习射, 以此保证军力, 并倡导武风国威。

默文古风之四——曲水流觞

效果: 提不出相应构思者停顿两月, 反之上升一级
解说: 三月初三, 原为一种“祓禊”习俗, 后世文人逸士仿兰亭雅集, 会于曲水之畔, 吟诗作对, 以酒盏置于荷叶之上, 顺其随水而流, 流至谁面前则作诗一首。

默文古风之五——三茶六礼

效果: 被选中会员结为仲間, 并分别学得一道魔法
解说: 古代中国整个魂姻礼仪称为“三茶六礼”, 订婚时“下茶”; 结婚时“定茶”; 同房时“合茶”。在日本, 待嫁的女子一般也要学会茶道以及茶待客。

本期的魔神奇迹需要加以进一步的解说, 这些都等相应会员产生后, 我们再以书面通知解释。

12月遇上 DRAGON 的会员必须将十回合回应立即寄来, 否则即作战亡论! (名单见二期)

二月奇迹发生(效果及条件见上期)

- 丘比特之金箭: 0403, 郭宇航; 1252, 陈宇; 2069, 周俊; 2231, 翁翔.....
手制巧克力: 0696, 孙佳; 0808, 李俊; 1805, 王宇路; 2271, 李俊伟.....
欢喜天的寝具: 0071, 严寒; 0319, 千佳; 2157, 黄俊杰; 2268 冯岩.....
小孔成像: 0678, 蔡晓俊; 0944, 陈航; 0818, 袁文静; 1997, 郑俊.....
小孔生日 PARTY: 太多而略.....
E·T 无名射线倒计时: 1.....

TOP10 神州社会员等级分排行

- NO. 0097 王 琳 LV. 86 HP2510 EXP2510 MP2510 AT1251 DF86 +30(金缕衣) 名贾 3903G
- NO. 0140 杨子江 LV. 64 HP1535 EXP 1535 MP 1535 AT153 DF66 +30
- NO. 0001 薛一丹 LV. 53 HP1125 EXP 1125 MP 1125 +55(横一字) AT112 DF54 86G
- NO. 0315 王伊浩 LV. 51 HP424 EXP1040 MP 1040 AT104 DF53 +30(金缕衣) 620G 名贾
- NO. 1454 郭超 LV. 50 HP1000 EXP 1000 MP 1000 AT100 DF52 大师
- NO. 0524 邓家典 LV. 43 HP407 EXP407 MP407 AT40 +50(村正) DF45 +30(金缕衣) 880G 店主
- NO. 0319 千佳 LV. 42 HP756 EXP767 MP727 AT76 +20 DF42 +30 +15(金缕衣) 飞翔 8G
- NO. 0166 邹简 LV. 41 HP730 EXP 730 MP 730 AT73 DF43
- NO. 0011 张雷冬 LV. 40 HP580 EXP 727 MP 727 AT72 DF42
- NO. 0109 金扬 LV. 36 HP386 EXP 631 MP 541 AT63 DF38 +4(胡服)

LV. UPI

- 0004 王晨 LV13 ~15 HP186 EXP186 MP186 AT18 DF17 +30(金缕衣) 57G 商贩 召唤兽: 巨怪
- 0028 叶俊 LV9 ~11 HP120 EXP120 MP120 AT12 DF13 +15(革甲)
- 0033 赵威 LV5 ~6 HP65 EXP65 MP65 AT6 DF8 20G
- 0049 杨昕 LV11 ~22 HP305 EXP305 MP305 AT30 DF24 426G
- 0058 董冠军 LV8 ~11 HP126 EXP126 MP126 AT12 DF13 42G
- 0120 伍玉强 LV12 ~17 HP218 EXP218 MP218 AT21 +15(鱼鳞刀) DF19 +30(金缕衣) 184G 商贩
- 0148 黎海涛 LV17 ~27 HP390 EXP390 MP390 AT39 +6(鱼腹刀) DF29 +8(犀兕) 146G 僧侣
- 0193 余光裕 LV20 ~25 HP369 EXP369 MP369 AT36 DF27 411G 商贩
- 0211 丁晨 LV15 ~16 HP190 EXP190 MP190 AT19 DF18 100G
- 0282 李展宏 LV32 ~34 HP550 EXP550 MP550 AT55 DF36 +30(金缕衣) 310G 山首
- 0315 王伊浩 LV50 ~51 HP424 EXP1040 MP1040 AT104 x2(龙渊) DF53 +80(龙鳞铠) 620G 名贾
- 0448 林潇 LV16 ~30 HP450 EXP450 MP450 AT45 +55(横一字) DF32 +40(虎镜铠) 326G 店主
- 0465 王英贺 LV1 ~6 HP63 EXP63 MP63 AT6 DF8 20G
- 0567 王硕 LV12 ~14 HP173 EXP173 MP173 AT17 DF16 58G
- 0725 郭佳 LV4 ~7 HP76 EXP76 MP76 AT7 DF9 22G
- 0769 王民全 LV3 ~6 HP64 EXP64 MP64 AT6 DF8 10G
- 0836 李敬非 LV1 ~2 HP24 EXP24 MP24 AT2 DF4 4G
- 0855 穆雨波 LV1 ~8 HP85 EXP85 MP85 AT8 DF10 6G
- 0949 陈雨蒙 LV3 ~7 HP77 EXP77 MP77 AT7 DF9 20G
- 1429 刘涛 LV12 ~23 HP318 EXP318 MP318 AT31 DF33 175G 盗贼
- 1448 盛玮 LV1 ~6 HP60 EXP60 MP60 AT6 DF8 20G



会员名录 第十一期



- | | | | |
|--------------------------|------------------------|--------------------------|-------------------------|
| NO. 1160 广东深圳 黄 晶 LV1 | NO. 1222 四川成都 陈剑锋 LV.1 | NO. 1284 上海闵行 黄威捷 LV.1 | NO. 1346 辽宁丹东 金承焕 LV.1 |
| NO. 1161 吉林四平 张家斌 LV1 | NO. 1223 湖南医大 巩 杰 LV.1 | NO. 1285 吉林长春 孙传一 LV.1 | NO. 1347 黑龙江省 陈 超 LV.1 |
| NO. 1162 河北保定 高 琛 LV1 | NO. 1224 浙江湖州 钱孝杰 LV.1 | NO. 1286 广东汕头 余佳鑫 LV.1 | NO. 1348 广东梅州 叶作霖 LV.1 |
| NO. 1163 齐齐哈尔 张新宇 LV1 | NO. 1225 江苏无锡 钱平阳 LV.1 | NO. 1287 重庆九龙 王 霏 LV.1 | NO. 1349 广东梅州 杨炎元 LV.1 |
| NO. 1164 浙江桐庐 赵 斌 LV1 | NO. 1226 上海闸北 田亚军 LV.1 | NO. 1288 辽宁沈阳 姚 琦 LV.1 | NO. 1350 上海闸北 高西春 LV.1 |
| NO. 1165 上海川沙 陶晓杰 LV1 | NO. 1227 广东肇庆 陈伟强 LV.1 | NO. 1289 辽宁沈阳 李争博 LV.1 | NO. 1351 湖北武汉 李振威 LV.1 |
| NO. 1166 广西南宁 唐宏韬 LV1 | NO. 1228 上海浦东 袁 文 LV.1 | NO. 1290 上海闸北 董 侠 LV.1 | NO. 1352 四川成都 牟 轶 LV.1 |
| NO. 1167 辽宁大连 孙林燧 LV1 | NO. 1229 北京崇文 卢 磊 LV.1 | NO. 1291 重庆北碚 彭思维 LV.1 | NO. 1353 上海石化 陈振洲 LV.1 |
| NO. 1168 北京崇文 袁 勇 LV1 | NO. 1230 福建寿宁 吴向君 LV.1 | NO. 1292 辽宁丹东 李丹阳 LV.1 | NO. 1354 福建南平 黄学勇 LV.1 |
| NO. 1169 河北廊坊 刘新宇 LV1 | NO. 1231 广东云浮 廖潮杰 LV.1 | NO. 1293 辽宁丹东 石 琳 LV.1 | NO. 1355 广东澄海 麦海盛 LV.1 |
| NO. 1170 上海古镇 吴静霖 LV1 | NO. 1232 广东东莞 王卓南 LV.1 | NO. 1294 广西南宁 许 川 LV.1 | NO. 1356 江西南昌 熊 悦 LV.1 |
| NO. 1171 浙江兰溪 王 突 LV1 | NO. 1233 广东高要 聂 健 LV.1 | NO. 1295 湖北武汉 李 果 LV.1 | NO. 1357 北京西城 关鸿磊 LV.1 |
| NO. 1172 贵州财经 黄 问 LV1 | NO. 1234 云南昆明 张 帆 LV.1 | NO. 1296 上海威海 凌一辰 LV.1 | NO. 1358 广东云浮 申小东 LV.1 |
| NO. 1173 上海教育 战 仲 LV1 | NO. 1235 湖北宜昌 姜 波 LV.1 | NO. 1297 重庆永川 温朝蜀 LV.1 | NO. 1359 上海浦东 秦劭人 LV.1 |
| NO. 1174 广东信宜 俞俊豪 LV1 | NO. 1236 吉林通化 潘 岳 LV.1 | NO. 1298 天津塘沽 张 海 LV.1 | NO. 1360 辽宁朝阳 李志东 LV.1 |
| NO. 1175 临河铁中 杜 杰 LV1 | NO. 1237 云南交通 普 建 LV.1 | NO. 1299 浙江杭州 钱 勇 LV.1 | NO. 1361 湖北武汉 魏 炜 LV.1 |
| NO. 1176 江苏南京 陈大川 LV1 | NO. 1238 湖南衡阳 向 文 LV.1 | NO. 1300 上海闸北 周志端 LV.1 | NO. 1362 北京朝阳 陈 雯 LV.1 |
| NO. 1177 广东黄圃 黎德全 LV1 | NO. 1239 福建连江 魏 旭 LV.1 | NO. 1301 黑龙江省 石 林 LV.1 | NO. 1363 福建龙海 周育军 LV.1 |
| NO. 1178 辽宁大连 孙荣胜 LV1 | NO. 1240 河北保定 马志彬 LV.1 | NO. 1302 湖南常德 王宏涛 LV.1 | NO. 1364 哈尔滨市 王海洋 LV.1 |
| NO. 1179 辽宁大连 杜义恒 LV1 | NO. 1241 福建连江 刘 飞 LV.1 | NO. 1303 福建漳州 魏宏艺 LV.1 | NO. 1365 上海青岛 高 翔 LV.1 |
| NO. 1180 吉林琿春 李云飞 LV1 | NO. 1242 上海临山 钱 伟 LV.1 | NO. 1304 上海青浦 沈文建 LV.1 | NO. 1366 沈阳大东 葛 新 LV.1 |
| NO. 1181 浙江桐庐 邱 斌 LV1 | NO. 1243 广东汕头 董 彤 LV.1 | NO. 1305 浙江慈溪 周闻圆 LV.1 | NO. 1367 内蒙古省 吴家乔 LV.1 |
| NO. 1182 天津塘沽 张振yu LV1 | NO. 1244 广东丰顺 陈家云 LV.1 | NO. 1306 广东新会 容 斌 LV.1 | NO. 1368 秦皇岛市 王 刚 LV.1 |
| NO. 1183 河北保定 郭 嘉 LV1 | NO. 1245 安徽铜陵 刘若扬 LV.1 | NO. 1307 上海嘉定 黄思华 LV.1 | NO. 1369 浙江杭州 任朱亮 LV.1 |
| NO. 1184 安徽安庆 唐自强 LV1 | NO. 1246 浙江兰溪 刘志刚 LV.1 | NO. 1308 海南海口 林瑶璐 LV.1 | NO. 1370 安图龙安 周毅强 LV.1 |
| NO. 1185 浙江杭州 鲍凌霏 LV1 | NO. 1247 浙江台州 蔡慧斌 LV.1 | NO. 1309 浙江湖州 陆俊强 LV.1 | NO. 1371 北京燕山 姜 磊 LV.1 |
| NO. 1186 福建漳州 刘晶宇 LV1 | NO. 1248 四川成都 曾声跃 LV.1 | NO. 1310 浙江温州 郑振华 LV.1 | NO. 1372 大兴黄村 何 刚 LV.1 |
| NO. 1187 湖北武汉 陈泽昱 LV1 | NO. 1249 四川成都 焦 峰 LV.1 | NO. 1311 四川永县 唐 浩 LV.1 | NO. 1373 上海万航 李马民 LV.1 |
| NO. 1188 上海闸北 徐晨昶 LV1 | NO. 1250 上海金山 杨正杰 LV.1 | NO. 1312 福建晋江 陈嘉凡 LV.1 | NO. 1374 北京梅地 李童童 LV.1 |
| NO. 1189 上海闸北 邹甫彦 LV1 | NO. 1251 江苏无锡 柏顺宇 LV.1 | NO. 1313 广东广州 杨文超 LV.1 | NO. 1375 广东番禺 张 延 LV.1 |
| NO. 1190 福建漳州 黄明佳 LV1 | NO. 1252 吉林四平 陈 宇 LV.1 | NO. 1314 浙江奉化 朱 伟 LV.1 | NO. 1376 北京东城 刘 钊 LV.1 |
| NO. 1191 天津和平 吕 猛 LV1 | NO. 1253 陕西西安 雒晓东 LV.1 | NO. 1315 湖北谷城 彭 涛 LV.1 | NO. 1377 上海浦东 陈雄博 LV.1 |
| NO. 1192 重庆沙坪 王 栗 LV1 | NO. 1254 河南洛阳 赵 强 LV.1 | NO. 1316 齐齐哈尔 王 浩 LV.1 | NO. 1378 上海浦东 沈王涛 LV.1 |
| NO. 1193 天津中航 李 光 LV1 | NO. 1255 天津汉沽 张 振 LV.1 | NO. 1317 浙江杭州 章 磊 LV.1 | NO. 1379 上海普陀 朱晓峰 LV.1 |
| NO. 1194 沈阳辽大 刘 鹤 LV1 | NO. 1256 哈尔滨市 王 楠 LV.1 | NO. 1318 重庆李家 李 杨 LV.1 | NO. 1380 江苏常州 吴 迪 LV.1 |
| NO. 1195 广东深圳 余卓亮 LV1 | NO. 1257 江苏无锡 杨志军 LV.1 | NO. 1319 江西临川 白 帆 LV.1 | NO. 1381 上海华阴 郑 杰 LV.1 |
| NO. 1196 广西南宁 朱 斌 LV1 | NO. 1258 重庆沙坪 陈志勤 LV.1 | NO. 1320 吉林长春 里 萌 LV.1 | NO. 1382 上海浦东 罗 晨 LV.1 |
| NO. 1197 沈阳辽大 吴晓yi LV1 | NO. 1259 吉林辽源 陈松田 LV.1 | NO. 1321 陕西紫阳 罗 刚 LV.1 | NO. 1383 江苏锡山 曹 峰 LV.1 |
| NO. 1198 福建厦门 徐晓明 LV1 | NO. 1260 广西东兴 林 庆 LV.1 | NO. 1322 广东广州 吴海宁 LV.1 | NO. 1384 河南郑州 邱黎明 LV.1 |
| NO. 1199 葛州坝市 储 君 LV1 | NO. 1261 湖北十堰 徐岳文 LV.1 | NO. 1323 安徽合肥 王 皓 LV.1 | NO. 1385 上海黄浦 卢剑刚 LV.1 |
| NO. 1200 江苏溧阳 史 幸 LV1 | NO. 1262 吉林图们 崔文峰 LV.1 | NO. 1324 上海虹曹 曹 瑾 LV.1 | NO. 1386 江苏南京 詹 繁 LV.1 |
| NO. 1201 广西柳州 罗 宗 LV.1 | NO. 1263 山东威海 雷 庭 LV.1 | NO. 1325 广东广州 曹弘业 LV.1 | NO. 1387 上海虹口 邵九如 LV.1 |
| NO. 1202 上海嘉定 陆 通 LV.1 | NO. 1264 上海虹口 李 磊 LV.1 | NO. 1326 山东莱芜 qi 军忠 LV.1 | NO. 1388 北京西城 魏 尧 LV.1 |
| NO. 1203 广东东莞 冯沛钧 LV.1 | NO. 1265 广西桂林 常 华 LV.5 | NO. 1327 广东肇庆 陈伟强 LV.1 | NO. 1389 江苏无锡 华火伟达 LV.1 |
| NO. 1204 广东东莞 刘仁孝 LV.1 | NO. 1266 云南昆明 杨 天 LV.1 | NO. 1328 浙江杭州 杨 凡 LV.1 | NO. 1390 上海金山 施红友 LV.1 |
| NO. 1205 佳木斯市 符霄潜 LV.1 | NO. 1267 广西合浦 柯云脱 LV.1 | NO. 1329 浙江温州 周云帆 LV.1 | NO. 1391 云南昆明 康永兴 LV.1 |
| NO. 1206 广西都安 陆 涛 LV.1 | NO. 1268 广西桂林 刘 微 LV.1 | NO. 1330 四川德阳 肖 宇 LV.1 | NO. 1392 北京西城 张若止 LV.1 |
| NO. 1207 江苏徐州 韩 彦 LV.1 | NO. 1269 海拉尔市 腾向宇 LV.1 | NO. 1331 江苏无锡 谈再强 LV.1 | NO. 1393 湖南藏江 卢 琦 LV.1 |
| NO. 1208 北京宣武 李 闪 LV.1 | NO. 1270 北京丰台 蒋 雷 LV.1 | NO. 1332 广西南宁 曾 跃 LV.1 | NO. 1394 广西宜州 韦 嵩 LV.1 |
| NO. 1209 江苏无锡 施 伟 LV.1 | NO. 1271 上海浦东 黄海荣 LV.1 | NO. 1333 山东莱州 姜鹏勇 LV.1 | NO. 1395 江苏金坛 郭 磊 LV.5 |
| NO. 1210 上海中山 肖建荣 LV.1 | NO. 1272 湖北荆州 朱 涛 LV.1 | NO. 1334 重庆渝中 吴吉聪 LV.1 | NO. 1396 山东青岛 荆少毅 LV.1 |
| NO. 1211 上海奉贤 沈巍巍 LV.1 | NO. 1273 哈尔滨市 韩松廷 LV.1 | NO. 1335 上海宝山 叶佳敏 LV.1 | NO. 1397 广东广州 胡明棣 LV.1 |
| NO. 1212 四川成都 邹 宇 LV.1 | NO. 1274 天津汉沽 吴 兵 LV.1 | NO. 1336 云南昆明 夏 清 LV.1 | NO. 1398 浙江杭州 史忆平 LV.1 |
| NO. 1213 上海长宁 威 杰 LV.1 | NO. 1275 上海浦东 黄建岗 LV.1 | NO. 1337 江苏无锡 邹 凯 LV.1 | NO. 1399 上海杨浦 李 健 LV.1 |
| NO. 1214 重庆江北 杨 帆 LV.1 | NO. 1276 湖北荆台 王 强 LV.1 | NO. 1338 山东菏泽 胡 涛 LV.1 | NO. 1400 吉林长春 都业广 LV.1 |
| NO. 1215 浙江乐清 许春新 LV.1 | NO. 1277 湖北襄 马元元 LV.1 | NO. 1339 上海翔殷 王晓伟 LV.1 | NO. 1401 宁夏银川 陈 愉 LV.1 |
| NO. 1216 浙江工学 陆 冰 LV.1 | NO. 1278 天津津南 刘世勇 LV.1 | NO. 1340 广东广州 梁希杰 LV.1 | NO. 1402 浙江余姚 翁秀中 LV.1 |
| NO. 1217 浙江杭州 王海波 LV.1 | NO. 1279 江苏南京 卢 璐 LV.1 | NO. 1341 山东师大 陈 欣 LV.1 | NO. 1403 北京石景 孔 亮 LV.1 |
| NO. 1218 重庆体中 穆凯文 LV.1 | NO. 1280 黑龙江省 曹 斌 LV.1 | NO. 1342 河南农大 李 剑 LV.1 | NO. 1404 上海五莲 徐 炜 LV.1 |
| NO. 1219 秦皇岛市 耿浩强 LV.1 | NO. 1281 福建泉州 黄子灵 LV.1 | NO. 1343 江西鹰潭 王宏宇 LV.1 | NO. 1405 大庆广电 徐 传 LV.1 |
| NO. 1220 吉林长春 顾 凯 LV.1 | NO. 1282 江西南昌 李天侠 LV.1 | NO. 1344 河北任丘 史 磊 LV.1 | NO. 1406 北京通州 陈 宇 LV.1 |
| NO. 1221 北京 7 洼 李 昂 LV.1 | NO. 1283 浙江慈溪 戚徐晨 LV.1 | NO. 1345 江西九江 张广宇 LV.1 | NO. 1407 北京通州 季新波 LV.1 |



神州社 MUD 故事之一
天: SOUL EDGE

朱阳之下的原野，一望无垠。风砂将寥廓与落寞带给了整个人间。

与天地边的孤烟相应，一只单独的鹰在长空之下悠然划开长弧，淡淡轻轻地延伸下去。

涌起，再涌起。

旷野之中响起了奇异的节奏，有密密疏疏的鼓点，有整齐而错落的足步，亦有那同声呼啸的吟哦。这是一种仪式，自古便有的，以生灵为献祭的祈愿仪式，是人们对于自己虚幻化欲念的顶礼膜拜，象征着对其本身有限能力的不满。

脚步，越发快速了起来。涂满了油彩的裸背，挂着草环骨链的手臂，连得杂乱仿佛茅草的长发都拼命地迎合这舞韵之中的忘我与癫狂。

火，颤动。

烟，弯曲。

匍伏的羔羊幼牲，在即将到来的死亡面前抖动着它们的身躯和眼皮。

坐在坛中的老人一动不动，那种自然的衰老和疲倦与身上的兽皮羽毛极不相称，他只是闭着眼，仿若在火光中，在周遭如神如鬼的舞步唱神里，享受着静听生命在体内点点滴滴滴走的休息。他，根本就不像祭司。

随着舞步的进行，天上，两块浓云慢慢地靠拢了过来，隐隐可以听见，天空之中不明物体的滚动。

一粒彩色的石子击中了老人的额头，他全身一颤，睁开眼来，迷茫的眼神中回映着世界的朦胧。

他愕然片刻，揉了揉眼方才意识到重要时刻的到来，于是就颤巍巍地站起身来，摸索着提起了那在边上的木杖。

四周的舞者在一声长长的“噢依拉——”中围成一圈向坛中心的祭司跪了下来，同时抄起了手中的刀指着面前柔弱的牲畜。

老人提着木杖，慢慢抬起头来。两片浓云已经交融在了一起，于是，回荡在四野的风声和天空云层之间的震动都真切地交响在他耳中，如被道道热河淌遍，他兴奋地抖动着全身：木杖也在一分一寸地抬高，四周的人伏得更低了。

红色的天空在等待，苍生万物都在等待。

终于，无力的老人用尽全身的力气，手臂往上一抬。“嗤——”一道蓝色的电光立刻愤怒地破空而来，延伸杖身翻滚在这身躯上，如同一团裂开的光色光罩。

参加仪式的人都纷纷举起了他们手中的刀——

如蜂鸣一般，一阵声响自远处漫延而来。龙族扇动着翼羽嘶吼着覆盖了一面的大地，它们口中也焰光翻涌。

偶而透过那些鳞身巨翼之间的空隙，便可以看到另一股洪流在地上滚动，黑色的洪流。盔甲、枪矛、战车、铁炮，什么都反射着黑色的光泽，将要抹

去一切，吞噬一切。

另一边，却是杂色纷呈的巨大色块在往前移动，仿佛几只能吞天食地的甲壳虫在互相竞跑着一般。间或，在那些色块之中又有裸着上身的百米巨人，跟随着脚底的方阵往前而行，每一点，都是地面的一次振荡。

这两股飓风都在互相接近着，而天上的云，也彼此撕裂着对方，放出蓝色的愤怒之光。祭司在雷电击中身体的快感中不停抖动着，僧侣们又唱着不可分辩的酬神之歌，同时，举刀用力往下一挥。嘶声之中，一团团硕大的红花飘转在空中，夹杂着一天一地的喧嚣又砸落下来。

刀光在闪。

火光在闪。

连得凸起怒睛之中的杀戮之红，也在闪。

一个巨人挥斧将一条龙砍为两截，但又被十多条暴怒的飞龙围困，火柱参差地在他身上迸射，他不停往后退去，盲目一挥手间却抓住了一条较小的飞龙，用力捏着，空间尽是直将撕裂人耳膜的惨呼，但在这一瞬间，又有一条黑龙趁隙划了个圆弧，冲到他面前，一柄长矛直直刺入他眼睛。呼声直达云层，这山一般的身躯倒了下来，震起一地的尘烟加上无数的尸体。

混乱像是漩涡一般，把周围的气流也吸入。遥远的树林之中，漫起了一层砂岚，迅速地往外扩散，林木上方顿时浮起了数排黑点，却是数十个穿着如一的黑衣人，全都蒙着面，用相同的速度往前航行。细密的语音从黑色的面巾下渗出，似是一种咒语，而随着这声响，一种透明的物质也在他们手前凝聚了起来，逐渐化为绿色的光球，如同破壳而出一般激飞出，上升至空中，一顿，又落下，满天都是声势骇人的绿色冰雪。一大片沙漠都被砸出无数个洞。

随即，沙层抖动起来，渐趋疾快，猛地，从沙中探出几条巨柱，触须在舞动，却是无比巨大的沙虫，朝天张大着嘴，嘶吼一阵后开始游动起来，就像是一波波巨浪在金黄的地面上起荡。而且，空中又飞来一片奇异的飞行物，追逐着这沙中另一种形态的“龙”，并时时射出光线。

一切都被牵扯入这频闪的波纹之中，刀来枪往的，是乱；火花蓬飞的，是乱；连得被灼痛而呻吟的石砂灰上，暴雨骤落，也都是乱，乱，乱。

一阵风飘过，模糊的空间被慢慢地拉开，一片只是静，彻底的静。

地上奄奄一息的战士和各种战斗的生物，仍有血在皮肤之中缓慢流动，只是已显得冰凉。

年老的祭司兀自站在祭坛上，木杖直指天空，却又不知不觉得落下来，在僧侣们一片惊呼声中宣告他这一生的音符跳跃向了末尾。

雷频频闪的天空不知为何又回复了残阳孤照的清寂，凄凉的红光贴着地面照上了那只孤鹰，双翅艰难地扇动着，曾经远离尘嚣的高空行者此刻也坠落在凡尘中，竟是不能飞起。

蓦地，在尸堆之中伸出了一只手，像要抓什么，直直地伸着，空擎着。远远看来，那半轮残阳似乎正在融入掌心；直至覆没。随后，这只手又颤抖着摸着地面，直到找到那只受伤的鹰，方才把它托起来。苍白的亮光中可以看出羽毛的抖动，翱翔的双翼也无法支撑着它的身躯飞起，只是在这掌中不安地逡巡着。

“飞……飞，吧。”啾啾的语时比风更稀薄。这，是向那只鹰说的吗？

柔弱的生灵依然依附在掌中，却又似乎听到了那句话，往下找着。在它那颗珠之中，映照的是一双血污满布的脸，弯弯曲曲的红痕从左眼中流下，而右眼，却努力地注视着它，充满了企盼和一丝脱离死生杀戮的欣慰。如同被一惊，它扑动了几下翅膀，终于是能够恢复了它的行动方式，慢慢地升起在空中，并且又划开了白白的痕。而在地上的战士，用那只未受伤的右眼追随随着它飞动的轨迹，有些定的眼瞳滑动在风与原野的落寞和平静中。

“呼呼！”空中猛然划过几道亮光，一支箭，没入了他的喉间，这接受了血之洗礼的人也终于归入了彻底的平静。

几匹骆驼来到这里，随着一声惊呼，身着戎装的少女跳下来，蹲在那已失去生命的战士边上。

“是……”手颤抖着抚摸着殷红的面庞，“是你？”

少女的嘴唇发白，恍若梦游般拔出插在她未婚夫喉间的箭，箭簇上滑动着红色细珠，连得那尚未闭上的眼中也仿佛有了一些红晕。她呆呆地站起，月光沿着那眼，那脸，那肩膀，和那只已摊开的手掌。随后，她若有所觉地抬起头来，看到了那只飞绕在这里上空不肯离去的孤鹰，瞬间她明白了之前所发生的。

“无论何时，你都是这么温柔。”她将染血的箭放回脸边，轻声说道。

空中，鹰在飞，又响起了一阵歌声，却是某个尚未死去的巨人在哼唱着摇篮曲，那一股人所不能发出的嗓音配合着轻柔的夜曲，多少显得奇异而滑稽，但就此悠悠地唱下去，回荡在飞翔着鹰的空中，显得无尽的温情与忧伤。

少女还能记得，在战前的那个夜晚，作为国界的小河边上，她与未婚夫两人在月光之下相对无言，很久之后方才由林中惊飞的夜枭打破了寂静。

“等到这一场战争结束后就好了，像小时候做游戏那样，牵着你的手进入巴尔达哥的神庙里宣布我们的结合。”

“不对，是原人的神庙。”她摇头说道。

“噢，我们的神明是巴尔达哥呀。”

“但是在我们国家供奉的是原人！”

一时之间，两人都停住了话，这种不可调和的矛盾在他们双眼中刻下痛苦。但片刻之后，两人又忍不住笑了起来。

“不管是巴尔达哥还是原人，不都是一样吗。不过，如果万一我发生不幸的话，希望会死在你手上。”

现在，她站在高空之下，在飞鹰的翱翔和巨人的轻哼中竟然无意间完成了当时的誓言，只是心中的感觉不知是甜蜜还是悲伤。她取下了颈间的项链，用手批摩着那颗钻石。许久后塞到那摊开的手掌中。合起，月光如河水一般流淌在她身边出不了声的恋人身上。

不知不觉中，那巨人 摇篮曲已经停止下来，却另有一阵声响，如风沙响起。

“队长，快跑吧，那是光蝶！”

她愕然回顾，却见东面亮起数十绿点，正在渐渐扩大。那是一种身长十数米的蝶状昆虫，性嗜血腥，因身上四翼能放异光而得名。此刻，它们正扇动着巨翅，往这边飞来。她扬鞭欲行，但看着地上未婚夫的尸体，却又不忍就此离开。

“队长！怎么了，再不跑会送命的！”同伴们焦急地催着她，连得骆驼也在不安地踏着步。

她再看了数眼，一咬牙便翻上驼马。一股异香飘来，身后已涌来光蝶的粉尘，他们如箭般跑开，顷刻之间贪婪的生物已经淹没了地上的尸体。

他们在原野之上跑着，遍地都是战争过后的残骸和大地叹息的残烟，刀戈杀戮在终结后都只是满目伤痛和残缺。跨过了生死之门的没有主见的勇者业已归于彻底的平静，唯独生者仍然为了生命的羁绊而不懈奔驰。

他们跑上一座山坡，驻足回望之间，暮色竟已在大地上铺开一幅深蓝。曾经作为战场的旷野也变得朦胧了起来。

“队长，我们该去哪里？”

她茫然四顾，一时之间，也找不到目标。先休息一下……”

话音未落，脚底突然又一阵巨震，山坡居然动了起来。他们无法控制住自己，纷纷滑落了下来。树木倒折，地面开裂，巨大的柱体重重地踏落，同伴们立刻被碾为肉泥。身下的骆驼已完全失控，胡乱飞奔之间居然避过了那几根巨柱，但又被一面悬崖阻住。两只大若水潭的巨睛正瞪着她。是盘地！一个传说中的巨兽在她脑中一闪而过，这身躯之大无以形容的怪物没想到竟在这里让她遇上。她浑身的力气在一瞬间被无形之物锁夺，心中已无求生的欲念。

或者，让我跟着他去吧。

正当她这么认为时，却没想到那巨睛里却泛起了一阵波光，似是惊恐万分。随着要震破天际的吼声，这怪物竟而艰难地扬足飞奔了起来。

难道这千米巨怪竟然会害怕她这区尺小人？正当她感到好笑时，底下的骆驼不知是受惊还是顽皮居然也跟着盘地疾跑了起来，附近另有几座“大山”也加入了这个行列。

大地摇撼，她追逐着奔跑的群山，感受着那大起大落的节奏和风一般的速度，暂时忘却了繁情琐事，只是放任自己陷落在飞扬生命之中。不停地，奔跑下去，永远都是前方。

这一路跑落了夜幕，跑落了满天繁星，骆驼终于停在了一片杉木林前，鼻中喷着白汽，她跳下，看着前面几座大山越来越远，觉得有些饿了，便坐下拿出包中的弹兔肉，打亮火石慢慢地烤着。

火光摇曳着，仿佛有一两层红纱在她脸上拂过，她有些出神，不显得如何悲伤，反而是疲惫之中夹杂的麻木。对于未婚夫之死，曾无数次使她由梦中惊醒，但当真发生了，除了要凌空她身体的无力感外，竟也没有其他太多的波动。她就这样坐着，在火光的欢愉中眼皮逐渐滑下，失落在了夜晚之中。

隔着黑暗的火光也如隔无形的潮水，在她额头涨退了几次，过了不知多久，又有一道阴影压在了她面上。她睁开眼，面前却是一双瞪得大大的眼睛，蓬蓬的头，脏脏的脸，却是一个赤裸着身体的小孩在她面前。

“怎么了孩子，你是饿了吧？”她将烤好的肉递给那个孩子，他立刻便大嚼了起来，吃得口水乱溅。她看着孩子，渐渐地将眼角弯了下来，又伸出手想去抚摸他的头。

但没想到，那孩子却突然一跳，张口在她手臂上狠狠一咬，又像猩猩般跳到一边，撒起蹄高声尖叫了起来。

“你这家伙，真是忘恩负义。”她气恼得靠近那小孩，他却尖叫着逃跑，两人一前一后绕着火堆跑了几圈，她掷出刀鞘，砸中孩子的脚踝，一下子跌倒在地上。

“哈哈，看你往哪里走。”她得意地走近，故意显得非常凶恶的样子。孩子仰天躺在地，双腿乱蹬，而蹄中的叫声尖利地已不似人类了。她提起刀想好好吓唬孩子一下，但又有一种不详的预感从她背上机伶伶地升起。

她一转头，却见到数十个披着兽皮的野人，举着火把，恶狠狠瞪着她，雪白的牙齿在火光下显得异常狰狞。几乎是同时，她在野人们的呼啸声中翻身跳上驼马，往前疾跑。身后尽是野人杂乱的呼喝，并且又有火把，石子等杂物飞来。

饥饿乏力加上动荡的节奏使她感到一阵难受，只能由着驼马跑，也不知方向相跑了多远。天空已经有些泛白了，驼马忽然栽倒在一片沙地中。她茫然地双手撑着，想看看到了哪里。但刚要抬头却又极为惊讶地看着身下。一和奇异的景象跳入了她的眼帘，沙砾排成一线，从她指缝间缓缓地流动着而伴随着这种动态，她身体也在慢慢地下陷。

是，是流沙！

一声惊叫，她身后仿佛被突然抽成了真空，一下了坠落下去，泛紫的黑暗瞬间吞没了她……

(未完待续)

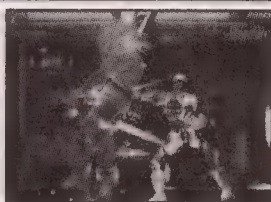
超 政 略 道 场

《圣战士登拜因》

街霸 EX3

决战

山脊赛车 5



E · T

以动画版《圣战士》为蓝本的原创故事，游戏的舞台依然是贝斯格威乐，主角不是 TV 版中的座间翔，游戏以 AVG + SLG 展开，登场人物即有原创的也有以前动画中的。

CAP COM 在 PS2 上的第一个游戏，从游戏的 DEMO 和画面上看相当细致，但由于机能提升，使得系统有很大变化，而组队战也是当今 3D 格斗游戏的流行设计，但不知是否能很快习惯。

PS2 上的第一个 DVD 游戏，由于大容量的关系，游戏画面与 CG 相差无几，内容上依然是日本的战国题材，光荣能够以这么高质量的画面描绘出战火纷飞的战国时代，确实令人佩服。

NAMCO 的惯例，与以前的几作完全不在一个水平上（废话！），名付其实的“实感”。绝对是目前赛车类游戏最高水准，而且这类游戏的可玩性相当高，也是 PS2 上的必买之作。

默文

3 月分似乎又是一个“机器人游戏月”，这款 SLG 是作为“超级机器人大战 α”的热身吗？那似乎有些不够力度，但对原著的忠实改编，以及强调的战略性的，可以弥补 3 月初缺乏佳作的缺憾。

早就说过，对这类假 3D 对战游戏异常讨厌，经历了三代，仍然是一款讲究爽快感的 2D 对战，而且凭借 PS2 的机能，画面完全可以做得更漂亮些，一看即知是个赶时间制作的游戏，哼！

之前投以极大期待的游戏，但随着资料公开的增多，逐渐感到该作在游戏性上会有些问题，长度和规模值得怀疑，不过作为 PS2 的开山之作，倒也不负其超强主机的名声。

赛车游戏名作在 PS2 上的续篇，此系列游戏性绝对不容怀疑，编辑部数位同事都因为这款游戏而买个 PS2，静态画面略有缺陷，但运动画面基本流畅。

DRAGON

以是一个大家熟知的有关于机器人的故事，我想看过原作的朋友在玩这部游戏时投入度要比其它玩者高出许多吧！反正我自己是这么认为的。

强！CAPCOM 的精心制作以及 PS2 极强大的画面表现能力组成了这部超级作品，虽然主机加软件的价格不菲，但我想也会有不少的“街霸”爱好者去购买此作品。

本作的成功与否决定着 KOEI 在新世代主机中历史 SLG 的作战画面，真希望以后的 SLG 都能像“决战”那样有气魄，给人以亲临古战场的真实感觉。

超高速！极爽的操纵感！200km/h 以上时速时甩尾通过 180 度以上弯道，这虽然是不实际的，但这反而是“山脊赛车”系列的真正吸引人之处。

CARL WANG

玩过《超级机器人大战》系列的朋友对圣战士应该有很深的感情，这次 BANDAI 以 SLG 形式推出的这款作品采用了 3D 作战画面，使战斗更加精彩、更具魄力。那些耳熟能详的人物/机体将再次展现在玩家们面前。这部正好可以做《超级机器人大战 ALPHA》发售前的开胃菜。

PLAYSTATION 2 同期发售的格斗游戏，沿袭了前作的系统，并加入了 2VS2 等新模式，使参与感大增。虽然是 PS2 的作品，但整体画面表现并没有完全体现出 PS2 应有的高水准，但手感还是一如既往的爽！相信喜欢前两作的玩家决不会失望，毕竟我们玩的是游戏而不是画面。

光荣在 PS2 上的 SLG 心血之作！以恢弘的气势，把这场史诗般的战争再次展现给玩家，游戏凭借 PS2 强劲的 3D 机能，使战争更加有看头！作为 PS2 第一个 SLG 作品，其制作水准是可以肯定的，喜欢日本历史的玩家可以一试。

NAMCO 的招牌赛车游戏，可以让你以 300KM/S 的速度狂飙，一个字：爽。这个游戏是 PS2 早期作品中水平较高的一款，但背景稍显不足，相信下一部作品会有所改善吧。另外，新追加的赛车女郎：深水·蓝能不能超越永濑丽子的人气呢？大家拭目以待吧。

ANGEL

最近以机器人为题材的游戏太多了，这款圣战士是以“动现版”的圣战改编而成的，所以很忠实原作。游戏是以 AVG + SLG 的方式进行的，如果是机器人迷的你，可以去尝试一下。

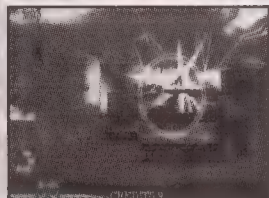
大家可能对它的前两作有所了解，其中画面方面是一代比一代华丽，在三代中的画面可以说是很棒的，而且操作起来也是很容易的，就连初玩者也可以很轻松的上手。

光荣公司在就要发行的 PS2 上的第一款 SLG 作品，它利用了 PS2 强大的机能，把日本古代废土的战斗场面充分的刻画出来，而且个武将都作的非常好，凭这些就应该去买它。

在 PS 主机上就要有胜名的山脊赛车系列，今次在 PS2 主机上登场，其画面就不用多说了，非常的华丽，而且经过 NAMCO 的精心制作使玩家体验到一种前所未有的有感觉，是款必玩的好作品。

超 攻 略 道 场

VR 枪警 2



不会吧！这个游戏居然出现 DC 版！不过 DC 上的光枪游戏实在太少了，再说这款游戏也不是很贵，而绝对是 120% 的移植（不用说也知道），喜欢此类游戏的玩家还等什么？（2800 日元）

在 PS2 推出的 3 月，DC 完全移植“VR 枪警 2”？！真不明白世嘉是怎么想的，莫非是为了对以往土星玩家来表达歉意？这次能完全再现街机水准，游戏内容亦属精彩，只是这种商业行为让人无法不失望。

来自 MODEL2 的“VR 枪警”，这种品种搁在几年前还可以说是一部极为经典的射击，现大看起来只能说是一部水平属下中等的作品，如要购买也只能收藏了。

移植自 SEGA 的著名街机游戏，又是一款支持 DC 光线枪的游戏，虽然是老游戏，但凭借 DC 的机能让人有耳目一新的感觉，而且所有敌方角色也重新制作了，画面也更加细腻。如果以前没有玩过街机的话，可以收藏一套。

光枪游戏我十分喜欢，但这款 VR 枪警游戏是很久以前的作品了，这回它利用 DC 的机能，把它完全 100% 的移植了过来，所以说它还是可以一玩的游戏。

Gun bird2



彩京著名的射击游戏系列，本次由 CAPCOM 制作，游戏角色增加了 CAPCOM 的莫莉卡，也提高了这个系列的卖点，以 CAPCOM 的实力，此款游戏必定会有许多原创内容。

射击游戏著名系列新作，彩京加上 CAPCOM 的组合一定会带来较高的作品质量，通过 DC 的机能也不会减少街机版的魅力。不过如果为了这样一款射击游戏要掏出数百大元，不知大家意下如何，反正我恕不奉陪。

优秀的射击类作品，至今为止已经推出过无数的续作，深受广大 ARC 爱好者的喜爱，这次的最新作比以往的游戏更加刺激，喜爱射击的朋友千万别错过。

DC 上少有的大制作射击游戏！移植度超高，而且还有新追加的角色：CAPCOM 的《恶魔战士》系列里的莫莉卡。整个游戏非常火爆，不过现在国内 DC 盘很贵，还是等 THE BEST 版本出来后再买吧。

这个系列原本是彩京的著名作品，而这次二代的制作则由 CAPCOM 公司来担当，相信水平也不会底，Gun Bird2 借助 DC 强大的机能把街机的水准完全带到家中，让一些喜欢街机射击游戏的朋友，不出门就可享受到街机的感觉。

格斗之王 99



SNK 还真是很执着，以 PS 的机能勉强移植，得到的结果是游戏的大幅缩水，不知援助系统是否还那么流畅。读盘太慢也是一大缺点，本来十分爽快的对战游戏却因读盘时间太长而搞得兴趣大减。

每年 3 月“格斗王”在各大机种之上登场已成为固定节目。对于广大“KOF”FANS 而言，不会拒绝其系列每一作，而“99”在游戏性上也有所突破的。本来可以给 8 分，但针对 DC 版的移植度，PS 版便得减去 1 分了。

SNK 公司的最优秀系列，每年一作都让玩家投入其中，这次的 KOF'99 更加入了许多全新要素，比以前的几作更具有新的感觉。不过 PS 的读盘速度……

每年一部的格斗游戏，这次的 PS 移植版和街机版比起来逊色了许多，操纵感暂且不提，读盘速度实在是不敢恭维，和朋友熬斗时，那漫长的读盘时间大家都很尴尬。

这个作品的街机版是很受大家欢迎的，因此 SNK 把它移植到 PS 上让 PS 玩家也能玩到它，但 PS 机能有限，所以在表现上大大不如原作，但是如果你没玩过，还是可以一玩的。

圣灵机拉夫利特



经 BANPERSTO 的 WINKY SOFT 所组建的第一款游戏，游戏的画面有些以前 SFC 版魔装机神的影子，故事是原创的，游戏以 AVG+SLG 进行，以 WINKY 制性 SW 的经验，本作应该有的一玩，但就不能会那魔装机神那样日后加入到 SAW 中。

以“超级机器人大战”系列闻名于世的 WINKY SOFT，这次又推出了一款战略游戏，出色的 CG，在原先 SLG 制作经验的基础上总结出全新理念，可称为 3 月份最佳战略游戏之一。

与机器人有关的 SLG，最近的这些游戏真多，一个“基伦的系谱”就让人整头疼了一个月，再加“圣战士”和“圣灵机”，嘿！本月简直是“机器人大战”之月。

由制作 SRW 系列而闻名的 WINKY SOFT 制作的 SLG 作品，主角机体的设定很像魔装机神，让人有种亲切感，故事也是原创的，类型有点象樱花大战。另外，游戏的片头动画做的很出色，我看了好几遍。

这款游戏是由制作了无数 S·RPG 的 WINKY·SOFT 公司制作的第一个原创作品，它是以 AUGTSCG 的方式进行的，从画面上看它的战斗场面，非常的壮观，而游戏的系统也是很有特色的，是机器人迷要玩的另一个作品。

E · T

默文

DRAGON

CARL WANG

ANGEL

超攻略道场

秘法不传,技艺无双

秘技库

责编/ANGEL



PS 剑客异闻录 苏醒的苍红之刃 侍魂新章

最后的隐藏人物

上期已经介绍过这游戏大部分隐藏人物的出现条件,今次介绍的是最后的二人(幽堕)及(九皇苍志狼)的出现条件,方法是使用以下人物故事通关模式便可令他们出现,难度及 CONTINUE 次数不限。

| 完成游戏的人物 | 相应的隐藏人物 |
|--------------|---------|
| 命 | 幽堕 |
| 全部人物(包括隐藏人物) | 九皇苍志狼 |

隐藏 OPTION

只要完成 ATTACK MODE(アタックモード)中所有问题,OPTION 中便会追加以下项目。

| 项目名 | 效果 |
|----------------------|--|
| CPU 难易度设定 | 设定 CPU 的强度,共分为 8 阶段 |
| TIME ATTACK(タイムアタック) | 设定 STORY MODE 的总限制时间(5 分、10 分、15 分、无限) |
| DAMAGE(ダメージ)封印 | 选择了技会没有了攻击力 |
| 怒设定 | 可将怒 GAUGE 设定为通常、没有或全满 |
| TIME(タイム)设定 | 设定对战的限制时间,共分为 9 阶段 |
| TIME(タイム)表示 | 显示/不显示时间计 |
| LIFE(ライフ)表示 | 显示/不显示体力计 |
| 怒表示 | 显示/不显示怒 GAUGE |
| 1P 武器设定 | 设定对战时 1P 有否持有武器 |
| 2P 武器设定 | 设定对战时 2P 有否持有武器 |
| 1P LIFE(ライフ)设定 | 设定对战时 1P 的体力,共分为 3 阶段 |
| 2P LIFE(ライフ)设定 | 设定对战时 2P 的体力,共分为 3 阶段 |

DC JOJO 奇妙冒险 往未来之遗产

除了邪恶之化身 Dio 外,《往未来之遗产》还有五名隐藏角色,只要使用以下的人物完成 CHALLENGE MODE 便可让他们出现,他们性能和 PS 版时有点分别(由其是新花京院),请留意。而如果使用 ALESSI 完成 CHALLENGE MODE 则会出玩设定孩童化的条件的 ALESSIMODE。(难度、分数和 LEVEL 不限)

| 完成 CHALLENGE MODE 的人物 | 隐藏人物 |
|-----------------------|--------------------------|
| JOSEPH | 夸高血统的 JOSEPH(年青版 JOSEPH) |
| 承太郎 | RUBBER SOUL |
| ANUBIS 二刀流 POLNAEEFF | KHAN |
| HOL HORSE | HOL HORSE&邦哥 |
| 花京院 | 超越恐惧的花京院(新花京院) |

PS 筋肉番付 Vol. 1 我是最强之男

玩者只需以普通或以上难度完成 MUSCLE RANKING 全竞技 MODE,游戏便会追加一名新选手(藤原善名),他的身份是摔角手,但如果认为游戏困难的话可以设定没有 CPU 人物加入。另外,玩者只要在玩 MUSCLE RANKING 一竞技 MODE 中的 HUSTLER 时完成这里所有版面,便会追加比 HUSTLER 更难玩的 EXTRA HUSTLER。

DC VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000. 1

大受欢迎的足球游戏《VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000. 1》原来设有隐藏 STADIUM,不过方法则有点难度。当完成下列的条件,便会出现相应的隐藏 STADIUM。

| STADIUM 名 | 出现条件 |
|-----------------------|-------------------------------|
| GUILD FEND STADIUM | 完成 ARCADE MODE |
| SAINT GLOBE STADIUM | 完成 INTERNATIONAL CUP MODE |
| ARCADIA HILL STADIUM | 完成 TOURNAMENT MODE |
| MAESTRO COLCSSEUM | 完成 LEAGUE MODE |
| SUN PARAGON COLOSSEUM | GOAL 评价达 300 以上(RANKING MODE) |

PS LAND MAKER

选择所有版面

只要在 PUZZLE 模式标题画面里顺序按左、右、左、右、右、左、右、×,那就可以在 AREA SELECT 中选择所有版图。

使用 BOSS 角色

只要是在的 ARCADE 模式的标题画面中顺序按 L1 左、右、左、L1 那就会多了两名 Boss 角色可供选择。

PS Superlite 1500 series 新生 TOILET 之花子小姐

选择所有模式

只要在标题画面中输入下下、上、右、左、上、×、○,便可选择游戏中所有的故事,而 CONFIG 中可以立即观看所有片段及听所有 BGM 及 SE,另外在 CONFIG 画面中按 SELECT 击便可进入观看游戏中所有 CG 的 SPECIAL MODE。

超攻略道场

PS 我是航空管制官

这个需不断取得合格分数才能过版的模拟游戏,若是时间不合拍的话,便很容易输掉,而最大问题的就是不能过关的话,便不能玩到更烦忙、更有趣、更著名的机场。不过现在不用头痛了!因为有个特别技考可以一下子玩到日本国内所有机场,方法就是在标题画面处,按下(L1、L2、R1、R2△),只要听到有特别声音的话以任由玩者选择,这当然包括(新关西国际空港)、(新东京国际空港)……等名机场啦!

PS HIGH SCHOOL OF BRITZ

一个玩法新鲜的智力游戏(CARD GAME),而且亦有不少美少女出现,相信会玩得尽兴;可是很多时若用策不当的话,便很容易会输掉,现在教你一个不会这样容易输掉的方法,就“持卡增值法”。在游戏的模式模式中,当完成练习版面后是会出现交换手上的卡的步骤,这时选择“アンコモン3枚と交換”或“コモン3枚と交換”,此时选择了三张卡后,令手上余下的卡数目变成“0?”的话,再选择“あげる”指令按○键,此时该会出现一段对白的,就在此处按下×的话,手上持有的卡便会突然变成9张,使用此技的话,便可以任意取得喜欢的卡。

PS STREET FIGHTER EX2 PLUS

和前作一样,《SF EX2+》依然有隐藏人物,其出现条件如下:

隐藏人物

今集隐藏人物的出现条件依然和 Training 中的 Expert Mode 有关,各位(只要)将这里有基本人物的三百二十条问题(连招)顺序完成(顺着题目的次序),他们便会陆续出现(视乎完成度而定)。顺带一提,PS版的隐藏人物共有四人。

梦般的新敌人出现!

如果大家以为击败 VEGA 便算完成游戏那便大错特错了!因为 PS 版追加了一个非常厉害的隐藏敌人 - VEGA II 玩者只要依照以下条件击败 VEGA 后,他便会和另一个 VEGA (即是另一个他!)合体成 VEGA II 作出挑战!若果玩者成功把他击败(失败会立即 Bad Ending), Bonus Game 便会追加(VS VEGA II)一项。

1. 不能 CONTINUE
2. 不能输 ROUND(包括对 VEGA 的战斗)
3. 达成 KAIR 或 ISHADOW 挑机的条件(在头三场最少有两 ROUND 使用 METEOR COMBO 或 EXCEL 解决对手,其余的用 SUPER COMBO)
4. 对 VEGA 时要在决胜的一 ROUND 用 SUPER COMBO、EXCEL 或 METEOR COMBO 解决他

PS 立体忍者活剧 天诛 忍百选

向来难度颇高的动作游戏 - 《天诛》系列,推出其最新作(忍百选),不过难度方面当然亦有不少玩者无法接受;不过现在有个喜讯,就是一开始游戏便能选用所有版面,方法是在任务开始前地图画面按下 START 击,出现记录管理画面,就在此处(按着 L1 键)顺序按↑、↓、□、↑、↓、□、↑、↓、□、↑、↓、×,成功的话例会听到效果音,并且能选择所有版面。

DC 花组对战 COLUMNS2

一个人物美丽且玩法简单的智力游戏,除了主要的人物,可以让配角级的人物会在游戏中出现,当然条件适合的话亦能取得他们来使用,而且他们能力方面亦各有差异,你喜欢使用哪一位来完成梦想呢?

新加人物出场条件

| 人物名称 | 出场(可使用)条件 |
|-------|----------------------------|
| 米田一基 | 使用“さくら”及“红兰”完成少年 RED MODE |
| 帝剧三人娘 | 使用“すみれ”及“マリア”完成少年 RED MODE |
| 藤枝かえで | 使用“アイリス”及“レニ”完成少年 RED MODE |
| 怒设定 | 使用“カンナ”及“织姬”完成少年 RED MODE |

新礼品出场条件

| 礼品名称 | 出场条件 |
|-------------------|-----------------------|
| 附加 PANNEL GAKKERY | 使用“さくら”完成少年 RED MODE |
| EVENT GALLERY | 使用“すみれ”完成少年 RED MODE |
| 附加“难”难易度 | 使用“マリア”完成少年 RED MODE |
| 可选择熊仔宝石 | 使用“アイリス”完成少年 RED MODE |
| 可自由选择对战敌手 | 使用“红兰”完成少年 RED MODE |
| 新加 PANIC MODE | 使用“カンナ”完成少年 RED MODE |
| 新加 SOUND ROOM | 使用“织姬”完成少年 RED MODE |
| 可选择帝击型宝石 | 使用“レニ”完成少年 RED MODE |
| 米田的故事模式 | 完成故事模式的“帝击三人娘”编 |
| 帝击三人娘的故事模式 | 完成故事模式的“アイリス、カンナ、织姬”编 |
| かえで的故事模式 | 完成故事模式的“さくら”编 |
| 加山的故事模式 | 完成故事模式的“红兰”编 |

新加模式

事实上,在花组演员争夺“少年 RED”主角的同时,在后台(幕后)方面,亦有一个特别的模式,名为“演出零争夺”模式,能够玩到这个模式的条件十分简单,就是使用上文所提到的四位新人物“米田一基、帝剧三人娘、藤枝かえで、加山雄一”便可。

PS WHITE DIAMOND

这个由著名(麻宫骑亚)所设计的 RPG,现在有个小小的秘密可供使用,喜不喜欢就随你了。只要在标题画面按下↑、↓、↑、↓、□、△、○,成功的话会听到声音,接下来再同时按下(L2 + R2 + start)的话,画面便会出现 DEBUG 的选项,只要改变其数字便能听到各人物的语句。

坂口博信 VS 浜村通信

“最终幻想”与 PLAY ON LINE 的全貌



坂口博信

スクウェア 副社長

PLAY ON LINE 是
坂口先生的愿望吗?!

浜村: PLAY ON LINE
发表了! 开始我没有想到
“SQUARE2000 年发表会”
是这样的, 因为我只想到会
有“FF”发表, 没想到会是
PLAY ON LINE。

坂口: 其实, PLAY ON
LINE 的程序是去年 12 月 3
日的那个时候开始做的, 当
时脑子里还是乱七八糟, 刚
开始做的时候有些“要素”还
搞不清楚。

浜村: 音乐和漫画等等
也可以 PLAY ON LINE?

坂口: 开始想法的很简
单的。现在, 我在夏威夷每天
都玩儿一个叫作
“EVERQUEST”网络游戏。
但是在游戏玩儿的时候并不
能看 E-MAIL, 所以来 E-
MAIL 后很长时间不知道。

玩儿完后, 看
E-MAIL 是公
司寄来的紧急
的通知。被开发
部说“为什么不
跟我连络?”, 很
尴尬。从这样的
问题就开始了
企画。如不能及
时看信息, 会让
其它玩者有很
长的等待时
间。在聊天室把
自己的道具卖
出时, 会让要买
的人却等了 30

分钟。所以, 在游戏进行的时候
也可以进入聊天室, 为了
网络玩家, 有效的利用空闲
时间, 我想作点儿有趣的东西。

浜村: 作为制造者, 确实
要从玩家的心情来考虑。来
制作游戏呀!

坂口: 北濑也说过。
“这个游戏不会是你想玩儿的
吧!”(笑)我也说, “你怎么
知道了”(笑)。

“XI”是日、美同时发售
也预定发售 PC 版

浜村: 对应機種是 PS2
和 PC 啊。那么说“FFXI”在
PC 上也能玩到吗?

坂口: 对应画面、数据是
相同的。基本的程序部分是一
样的。音乐的形式有一点
点不同。稍微改变就可以了。
所以我觉得没问题的。
PS2、PC 同时发售, 日本和

美国一起开始发售。

浜村: 听说在街机也可
以玩儿到?

坂口: 基本上游戏的记
录文件, 放在网络服务器
上。到哪里都可以接着玩
儿。比如说在家里玩儿 PS2
后, 上班在公司的 PC 上也
可以玩儿。

浜村: “FF”在那儿都可
以玩, 真是很高兴。

坂口: 所以, 如果在游戏
厅有“FF”的话, 回家途中花
一百日元玩了三分钟, 那样
的话在游戏厅也可以看到
E-MAIL。

浜村: 有这
样的说法, 在
SEGA 公司的游
戏厅接了光纤网
络结构, 这现在
还只是实验阶
段, 但听了 PLAY
ON LINE 的构
想, 我想在 2001
年真的能够实
现。

坂口: 当然
是真的, 我一直
是这样说的!
(笑)

PLAY ON LINE 的
出现改变了
漫画和体育运动!

浜村: PLAY
ON LINE 里可
以看漫画可以玩
运动, 真是了不
起。

坂口: 常被问用 PLAY
ON LINE 在电视画面上看
漫画行吗? 这样的问题也有
一些, 是吧! 但是在网上玩
游戏的话, 用看漫画来消磨
一些空闲时间, 也是个不错
的选择。其实我觉得这只是
开端, 玩家以后肯定还会有
其它的选择。那样的话我觉
得有做的价值。

但是这次的“剧空间”
“口野球”不是网络游戏, 下次
搞的是当然对应 PLAY ON
LINE 的。

浜村: 还要想做别的体



浜村通信
週刊ファミ通 編集長



育游戏吗?

坂口:首先是足球游戏,美国那边会制作一些美式足球和篮球游戏。

浜村:那么,美式足球、篮球都做了。足球也应该做的吧!

坂口:现在还不好说,目前公司内制作人员的目标是做好 PLAY ON LINE。

在“FFIX”内

又让 CRYSTAL(水晶)复活了

浜村:“FFIX”预定在7月推出,明年春天发表“FF X”明年夏天发表“FFIX”,我想一般人认为这是不可能的吧!

坂口:“FFIX”马上就完成制作了。《X》的脚本实际上也快完成了,在 PLAY ON LINE 上可以看到攻略情报,不过目前脚本部分还没有向外界公开。

浜村:在“FFIX”中,坂口

先生也是导演之一吗?

坂口:不是。我现在忙于电影方面的工作,制作“FFIX”时已没有什么关系了,不过最初脚本和游戏构成都是由我完成,而细微方面的制作其它的人应当会把握得很好,如果老是插嘴,会给人多管闲事的感觉(笑)。

浜村:“FFIX”里黑魔导师是主人公吧,水晶也出现了。

坂口:“FFIX”不是个位数的最后一部了吗?所以我想让它充满过去“FF”的感觉。于是黑魔导师出现了,久违了水晶也出现了。因此在“FFIX”的脚本设计中算是对以前这个系列一个总结吧!

浜村:世界观也以“VII, VIII”的近未来机械工业化,好像变回以前那种幻想类了。

坂口:角色和世界观是这样的,但也会给人盆景化

的感觉。在故事中进入一个新的地区,不但可以让人有事件连续不断发生的效果感,也希望一张张的地图将给玩家带来的不仅仅是

寻找的快乐。

“X”使用网络提供攻略情报和事件

浜村:“FFIX”时,游戏机虽不是电脑,但只要连接“PLAY ON LINE”就可以看到秘技和攻略。

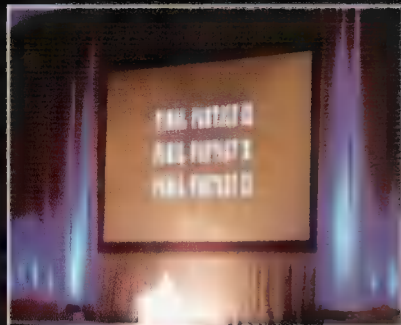
坂口:用 PLAY ON LINE 的话能解决游戏中的问题,不过也少了很多乐趣。比如“哎呀,我忘了拿XXX月九剑了”,话虽这么说心里还是挺期待的(笑)。所以考虑到此,接连 PLAY ON LINE 后将会新事件发生。

浜村:那么会有对应网络的其它事件吗?

坂口:我忙于游戏本体的制作。网络工作人员虽说了“我们在干”,但并没有具体谈好约定。所以会发生在什么地方我不能确定。

浜村:会发生什么事件呢?告诉我们吧。

坂口:到底是什么我也不清楚,或许是费力打败 BOSS 后随

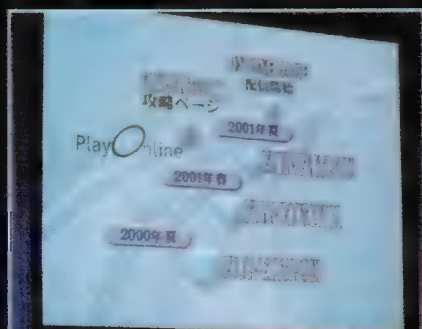


机出现的物品可以在网上进行物品交换,这与上商店去买卖比起来大概有趣多了吧!

浜村:看来是挖不出什么情报了,这大概是作为余兴节目的附加价值了。

使用网络的话可以在世界上找到一个愿意与你一起玩的人

坂口:“X”使用 PLAY ON LINE 的话可以听音乐,发邮件,还可以聊天,“这个物品怎么用?”之类的交换情



报,大概还能物物交换,“FFX”会和玩家紧紧联系在一起的。

浜村:“X”要在全世界出售500万套吧?不同国家的人都将使用PLAY ON LINE。

坂口:是吧,用英语,用日语什么情况都会有,我们这里是可以使用这两种语言的,不过,在“FFXI”中我们考虑用信号化了的语言进行通信。虽不能表达详细但可以在图像和目标之间作出选择。比如买卖东西可以用图像来选,比如“○○买×

浜村:那就是说和文法发音全都无关喽。

坂口:对。什么过去式,文法语法都不用担心,只要单词明白就行,会话将很容易理解。

浜村:这样就可以在全世界范围内通讯了。

坂口:首先还得有英文基础才行哟。

浜村:有趣极了,您想得真周到。

坂口:现在为FF电影的制作颇费心思,当游戏评论员可是在用血跟时间交换(笑)。



单独进行吗?”

坂口:不行,这是一部完全的网络游戏。

浜村:那么游戏所能售出的数量就会很大吧!在全

世界范围内能卖出多少呢?

坂口:估计全世界内差不多700万套左右,当然那样的话接续也将定额,会费也会很便宜,值得期待。



个”这样。

浜村:语言确实与国界没有关系啊。

坂口:这就是我们要作的。让玩家享受到ON LINE GAME的乐趣。当然我们也想提供日语和英语以外的服务,但最终还是希望大家都用英语交谈。和异国的玩友交流是件有趣的事,文化和思想行动上的不同让人会有冒险的感觉。我们也会让网上服务很具特色的。让网上世界充满变化感。

浜村:改变世界?

坂口:只是说说(笑),我们尽量作到英语懂得肤浅的人也可以很精通。比如“THX”(THANK YOU)“NP”(NO. PROBLEM)这样就很容易交流了

浜村:连接网络,PS2可以用调制解调器,PC卡连接吗?这些何时发行呢?

坂口:SCE的各位没有异议,技术方面也没有问题PS2可以用线和电话,携帯電話也可以,如果有专用的调制解调器还可以和电视卫星连接。

玩对应网络的游戏

还要考虑到电话费的问题

浜村:连接网络的话也将牵涉到电话费吧!

坂口:是的。在美国花30美元就可以常时接续(24小时),日本在这方面还是有限制的,解决是早晚的事,这不仅是我们的问题,也是日本向网络时代迈进的必然一步。

浜村:“FFXI”可以玩家

PLAY ON LINE

史克威尔公司将从2001年开始使用因特网进行游戏,电子商务,情报配信等综合网络服务。不但可以多人数进行网络游戏,还可以在体育游戏中将真实的体育成绩反映其中。此外还可以在网听到最新音乐,连载漫画也将开辟。现在《工薪族金太郎》的本宫宽和《SLANDUNK》的井上雄彦已决定协助制作。当然为了让用户享受网络的乐趣,也有像E-MAIL一样的送信服务。



1999 年游戏业界畅销软件

TOP100

以下软件全部为 1998 年 12 月 28 日~1999 年 12 月 6 日期间的销售数量

第 1 位

ポケットモンスター金(銀)
口袋妖怪金(银)

GB

任天堂 1999 年 11 月 21 日发售
RPG 卡带 各 3900 日元

362 万 8624 本

第 2 位

ファイナルファンタジーVIII
最终幻想VIII

PS

SQUARE 1999 年 2 月 11 日发售
RPG CD-ROM 7800 日元

350 万 1807 本

第 3 位

バイオハザード 3 LAST ESCAPE
生化危机 3 LAST ESCAPE

PS

CAPCOM 1999 年 9 月 22 日发售
AVG CD-ROM 6800 日元

133 万 9022 本

第 4 位

ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ
任天堂全明星大乱斗

N64

任天堂 1999 年 1 月 21 日发售
ACT 卡带 5800 日元

130 万 8124 本

第 5 位

グランツーリスモ2
GT 赛车 2

PS

SCE 1999 年 12 月 11 日发售
RAC CD-ROM 6800 日元

114 万 5514 本

第 6 位

Dance Dance Revolution
劲舞革命

PS

KONAMI 1999 年 4 月 10 日发售
ACT CD-ROM 5800 日元

100 万 5441 本

第 7 位

游戏王デュエルモンスターズII~暗界决斗记~
游戏王 Duel monster II~暗界决斗记

GB

KONAMI 1999 年 7 月 8 日发售
TAB 卡带 4500 日元

89 万 7095 本

第 8 位

ダービースタリオン 99
达比赛马

PS

ASCII 1999 年 9 月 30 日发售
SLG CD-ROM 4800 日元

79 万 8944 本

第 9 位

みんなの GOLF 2
大众高尔夫 2

PS

SCEI 1999 年 7 月 29 日发售
SPG CD-ROM 5800 日元

78 万 2874 本

第 10 位

ポケモンピンボール
口袋妖怪弹珠台

GB

任天堂 1999 年 4 月 14 日发售
ACT 卡带 3800 日元

76 万 5263 本

| | | | | | | | | | |
|-----|-----|--|--|----------------|-----|-----|--|---|----------------|
| 11位 | PS | 实况パワフルプロ野球'98 開幕版 实况棒球'98 開幕版 | KONAMI SPT CD-ROM 5800 日元 1999 年 7 月 22 日发售 | 75 万 1864 本 | 31位 | PS | 77 FINAL FANTASY コレクション 最终幻想合集 | SQUARE RPG CD-ROM 6800 日元 1999 年 3 月 11 日发售 | 41 万 2366 本 |
| 12位 | PS | 圣剑传说 LEGEND OF MANA 圣剑传说 | SQUARE A・RPG CD-ROM 6800 日元 1999 年 7 月 15 日发售 | 70 万 6342 本 | 32位 | PS | ウンジャマ・ラミー 拉米小子 | ACE ACT CD-ROM 5800 日元 1999 年 3 月 18 日发售 | 40 万 6449 本 |
| 13位 | PS | DINO CRISIS 恐龙危机 | CAPCOM AVG CD-ROM 5800 日元 1999 年 7 月 1 日发售 | 67 万 6703 本 | 33位 | GB | メダロット 2 MEDAROT 2 | Imgeiner RPG RPG 3980 日元 1999 年 7 月 23 日发售 | 40 万 2350 本 |
| 14位 | PS | サガ フロンティア 2 Saga・Frontier2 | SQUARE RPG CD-ROM 6800 日元 1999 年 4 月 1 日发售 | 67 万 5446 本 | 34位 | PS | エースコンバット 3 王牌空战 3 | NAMCO SHT CD-ROM 6800 日元 1999 年 5 月 27 日发售 | 39 万 5417 本 |
| 15位 | GB | ドラゴンクエストモンスターズ 勇者斗恶龙怪物篇 | ENIX RPG 卡带 4900 日元 1998 年 9 月 22 日发售 | 67 万 1817 本 | 35位 | GB | ポケットモンスター-ピカチュウ 口袋妖怪比卡丘 | 任天堂 RPG 卡带 3000 日元 1998 年 9 月 12 日 | 39 万 2131 本 |
| 16位 | PS | ポケモンスタジアム 2 口袋妖怪运动场 2 | 任天堂 ACT 卡带 5800 日元 1999 年 4 月 30 日发售 | 66 万 8598 本 | 36位 | PS | ビートマニア Beat Mania | KONAMI ACT CD-ROM 5800 日元 1998 年 10 月 1 日 | 39 万 0193 本 |
| 17位 | PS | モンスターファーム 2 怪物农场 2 | テクモ SLG CD-ROM 5800 日元 1999 年 2 月 25 日发售 | 64 万 0246 本 | 37位 | N64 | マリオパーティ 玛莉奥 Party | 任天堂 TAB 卡带 5800 日元 1998 年 10 月 1 日 | 37 万 6409 本 |
| 18位 | PS | どこでもいっしょ 到哪都在一起 | SCEI 其它 CD-ROM 3800 日元 1999 年 7 月 22 日发售 | 62 万 8272 本 | 38位 | PS | SIMPLE 1500 シリーズ Vol.10 THE ビリヤード SIMPLE 1500 系列 Vol.10 THE 台球地 | Chatnoir TAB CD-ROM 1500 日元 1999 年 4 月 22 日发售 | 37 万 5532 本 |
| 19位 | PS | ワールドサッカー-実況ウイニングイレブン4 实况 mnning eiveer | KONAMI SPG CD-ROM 5800 日元 1999 年 9 月 2 日发售 | 60 万 8352 本 | 39位 | PS | セガラリー-2 世嘉拉力 2 | SEGA RAC GD-ROM 5800 日元 1999 年 1 月 28 日发售 | 37 万 4885 本 |
| 20位 | GB | ポケモンカード GB 口袋妖怪卡片 GB | 任天堂 ETC 卡带 3500 日元 1999 年 12 月 18 日发售 | 60 万 7193 本 | 40位 | GB | 電車で GO! 2 电车 GO! 2 | DATE SLG CD-ROM 5800 日元 1999 年 3 月 18 日发售 | 36 万 7603 本 |
| 21位 | GB | 游戏王デュエルモンスターズ 游戏王 Dual mouser | KONAMI TAB CD-ROM 4300 日元 1998 年 12 月 17 日发售 | 58 万 5244 本 | 41位 | N64 | マリオパーティ 2 玛莉奥 Party2 | 任天堂 SPG 卡带 5800 日元 1999 年 12 月 17 日发售 | 35 万 4846 本 |
| 22位 | PS | Dance Dance Revolution 2nd Remix 劲舞革命 2nd Romzx | KONAMI ACT CD-ROM 5800 日元 1999 年 8 月 26 日发售 | 58 万 3669 本 | 42位 | PS | アーケザラッド III 妖精战士 III | SCEI RPG CD-ROM 6800 日元 1999 年 10 月 28 日发售 | 34 万 1175 本 |
| 23位 | PS | トルネコの大冒険 2-不思议のダンジョン- 多鲁尼哥大冒险 2-不思议迷宮- | CHUN SOFT RPG CD-ROM 6800 日元 1999 年 9 月 15 日发售 | 57 万 8227 本 | 43位 | PS | クラッシュ・バンディクー 3 古惑狼 | PS ACT CD-ROM 4800 日元 1998 年 12 月 17 日发售 | 34 万 1141 本 |
| 24位 | GB | ゲームボーイドラゴンクエスト II GAME BOY 勇者斗恶龙 II | ANIX RPG 卡带 4900 日元 1999 年 9 月 23 日发售 | 56 万 7782 本 | 44位 | GB | ポケットモンスター(赤・緑・青) 口袋妖怪(赤・绿・青) | 任天堂 RPG 卡带 3900 日元 1996 年 2 月 27 日发售 | 33 万 4949 本 |
| 25位 | PS | クロノ・クロス CHRONO・CORSS | SQUARE RPG CD-ROM 5800 日元 1999 年 11 月 18 日发售 | 56 万 5489 本 | 45位 | N64 | 实况パワフルプロ野球 6 实况棒球 6 | KONAMI SPG 卡带 7800 日元 1999 年 3 月 25 日发售 | 32 万 3217 本 |
| 26位 | PS | SD 高达 GGENERATION -O(ゼロ) SD 高达 G 世纪 ZERO | BANDAI SLG CD-ROM 6980 日元 1999 年 8 月 12 日发售 | 49 万 7966 本 | 46位 | N64 | ゼルダの伝説時のオカリナ 赛尔达传说时的笛 | 任天堂 A・RPG 卡带 6800 日元 1998 年 11 月 21 日发售 | 31 万 8616 本 |
| 27位 | N64 | ポケモンナップ 口袋妖怪 NAP | 任天堂 ETC 卡带 6800 日元 1999 年 3 月 19 日发售 | 49 万 5786 本 | 47位 | PS | ワルキリー-プロファイル 女神传说 | ANIX RPG CD-ROM 6800 日元 1999 年 12 月 22 日发售 | 31 万 1630 本 |
| 28位 | N64 | ドンキーコング 64 大金刚 64 | 任天堂 ACT 卡带 7800 日元 1999 年 12 月 10 日发售 | 47 万 7474 本 | 48位 | PS | 游戏王 真デュエルモンスターズ 游戏王真 Dual-monster Digitoys | KONAMI TAB 卡带 5800 日元 1999 年 12 月 9 日发售 | 30 万 4012 本 |
| 29位 | PS | SIMPLE 1500 シリーズ Vol.1 THE 麻雀 SIMPL1500 系列 Vol.1 THE 麻雀 | chatnoir TAB CD-ROM 1500 日元 1998 年 10 月 22 日发售 | 47 万 7453 本 | 49位 | DC | シーマン-禁断のペット- Seaman-禁断之宠物- | Digitoy SLG GD-ROM 6800 日元 1999 年 7 月 29 日发售 | 30 万 3994 本 |
| 30位 | N64 | マリオゴルフ 64 玛莉奥高尔夫 64 | 任天堂 SPG 卡带 6800 日元 1999 年 6 月 11 日发售 | 47 万 0779 本 | 50位 | PS | ワールドスタジアム 3 世界棒球 3 | NAMCO SPG CD-ROM 5800 日元 1999 年 4 月 8 日发售 | 30 万 3934 本 |

| | | | | | | | | | |
|-----|-----|---|---|--------------|-----|-----|--|---|--------------|
| 51位 | PS | フロントミッションサード 前线任务3 | SQUARE S・RPG CD-ROM 6800 日元 1999年9月2日发售 | 29万 8342本 | 71位 | PS | みんなのGOLF(ザ・ベスト) 大众高尔夫(The Best) | SCEI SPG CD-ROM 2800 日元 1999年3月25日发售 | 24万 0471本 |
| 52位 | PS | ビートマニア APPEND GOT TAMI Beat Mania - Append got tamix | KONAMI ETC CD-ROM 2800 日元 1999年5月27日发售 | 29万 8122本 | 72位 | DC | THE HOUSE OF DEAD 2 死亡之屋2 | SEGA SHT CD-ROM 5800 日元 1999年3月25日发售 | 23万 4755本 |
| 53位 | PS | ビートマニア APPEND 3rd Mix Beat Mania - Append 3rd Mix | KONAMI ETC CD-ROM 2800 日元 1999年12月23日发售 | 29万 7854本 | 73位 | PS | 実況パワフルプロ野球'98 決定版 実況棒球'98 決定版 | KONAMI SPG CD-ROM 4800 日元 1999年12月23日发售 | 23万 3128本 |
| 54位 | PS | ときめきメモリアル2 心跳回忆 | KONAMI SLG CD-ROM 6800 日元 1999年11月25日发售 | 29万 5377本 | 74位 | PS | ストリートファイター-ZERO3 街头霸王ZERO3 | CAPCOM 对战 ACT CD-ROM 5800 日元 1998年12月23日发售 | 23万 2449本 |
| 55位 | PS | サルゲッチュ 捉猴记 | SCEI ACT CD-ROM 5800 日元 1999年6月24日发售 | 29万 3564本 | 75位 | GB | I. Q FINAL I. Q FINAL | SCEI PUZ CD-ROM 4800 日元 1998年12月23日发售 | 23万 2080本 |
| 56位 | PS | SILENT HILL 寂静山丘 | KONAMI AVG CD-ROM 5800 日元 1999年3月4日发售 | 29万 3494本 | 76位 | PS | ビートマニア APPEND 4th MIX Beat Maina appind 4th mis | KONAMI ETC CD-ROM 2800 日元 1999年9月9日发售 | 23万 0438本 |
| 57位 | PS | チョコボレーシング 陆行鸟赛车 | SQUARE RAC CD-ROM 5800 日元 1999年3月18日发售 | 29万 1098本 | 77位 | PS | パラサイト・イヴ2 生前夜2 | SQUARE AVG CD-ROM 2800 日元 1999年12月16日发售 | 22万 2883本 |
| 58位 | PS | チョコボの不思議なダンジョン2 陆行鸟の不思議迷宫2 | SQUARE RPG CD-ROM 6800 日元 1998年12月23日发售 | 29万 0250本 | 78位 | PS | バスランディング Bus Landing | ASCII SPG CD-ROM 5800 日元 1999年1月14日发售 | 22万 0484本 |
| 59位 | DC | ソウルキャリバー Soul Cal Dor | NAMCO 对战 ACT GD-ROM 5800 日元 1999年8月5日发售 | 28万 8604本 | 79位 | GB | マリオゴルフ 玛莉奥高尔夫 | 任天堂 SPG 卡带 3800 日元 1999年8月10日发售 | 21万 9831本 |
| 60位 | PS | テイルズオブファンタジア 幻想传说 | NAMCO RPG CD-ROM 5800 日元 1998年12月23日发售 | 28万 2855本 | 80位 | PS | ギターフリークス 疯狂吉它 | KONAMI ACT CD-ROM 5800 日元 1999年7月29日发售 | 21万 5384本 |
| 61位 | PS | レジェンド オブトラダーン 龙骑士传说 | SCEI RPG CD-ROM 6800 日元 1999年12月2日发售 | 28万 2141本 | 81位 | GB | R4-RIDGE RACER TYPE 4 山脊赛车4 | NAMCO RAC CD-ROM 5800 日元 1998年12月3日发售 | 20万 2657本 |
| 62位 | PS | ワールドアームズ2ndイグニッション WILD ARMS 2 | SCEI RPG CD-ROM 6800 日元 1999年9月2日发售 | 28万 0038本 | 82位 | N64 | オウガバトル64 皇家骑士团4 | 任天堂 S・RPG 卡带 7800 日元 1999年7月14日发售 | 20万 0770本 |
| 63位 | GB | ペルソナ2 罪 Presona2 - 罪 | ATLUS RPG CD-ROM 6800 日元 1999年6月24日发售 | 27万 5004本 | 83位 | PS | クロノ・トリガー 超时空之轮 | SQUARE RPG CD-ROM 4800 日元 1999年11月2日发售 | 19万 9969本 |
| 64位 | PS | リーグオブサッカークラブをつくろう! 联盟球会 | DC SLG GD-ROM 6800 日元 1999年9月30日发售 | 27万 4619本 | 84位 | PS | スーパーロボット大戦F 完結篇 超级机器人大战完结篇 | BANPRESTO S・RPG CD-ROM 6800 日元 1999年4月15日发售 | 19万 7039本 |
| 65位 | PS | ジョジョの奇妙な冒険 乔乔的奇妙冒险 | CAPCOM 对战 ACT CD-ROM 5800 日元 1999年10月14日发售 | 26万 2132本 | 85位 | PS | グランツーリスモ(ザ・ベスト) GT 赛车(The Best) | SCEI RAC CD-ROM 2800 日元 1999年3月25日发售 | 19万 2685本 |
| 66位 | DC | SONIC ADVENTURE 索尼克大冒险 | SEGA ACT GD-ROM 5800 日元 1998年12月23日发售 | 26万 2093本 | 86位 | PS | SIMPLE 1500 シリーズ Vol. 2 THE 麻雀 | Chatnoir TAB CD-ROM 1500 日元 1998年10月22日发售 | 19万 1440本 |
| 67位 | PS | スーパーロボット大戦コンプリートボックス 超级机器人大战CB | BANPRESTO S・RPG CD-ROM 6800 日元 1999年6月10日发售 | 25万 9467本 | 87位 | DC | バーチャストライカー2ver2000.1 VR 射手2ver2000.1 | SEGA SPG CD-ROM 5800 日元 1999年12月2日发售 | 19万 0235本 |
| 68位 | N64 | ピカチュウげんきでちゅう 流行中的皮卡丘 | 任天堂 ETC 卡带 9800 日元 1998年12月12日 | 25万 3453本 | 88位 | DC | プロ野球チームをつくろう! 棒球创造会 | SEGA SLG CD-ROM 5800 日元 1999年8月5日发售 | 18万 7594本 |
| 69位 | PS | デジモンワールド 数码怪兽世界 | BANDAI RPG CD-ROM 5800 日元 1999年1月28日发售 | 24万 6859本 | 89位 | PS | オメガブースト Omega Boost | SCEI SHT CD-ROM 5800 日元 1999年4月22日发售 | 18万 7075本 |
| 70位 | PS | パチスロアルゼ王国2 柏青哥-阿尔塞王国2 | 阿爾賽 柏青哥 CD-ROM 5800 日元 1999年11月25日发售 | 24万 6045本 | 90位 | PS | ワールドサッカー実況ライティングイレブン3 实况足球3-最终版 | KONAMI SPG CD-ROM 4800 日元 1998年11月12日发售 | 18万 3042本 |

| | | | | |
|------|----|-------------------------------------|---|------|
| 91位 | GB | ゼルダの伝説夢みる島 DX 赛尔达传说梦之岛 DX | 任天堂 ACT 卡带 3500 日元 1998 年 12 月 12 日发售 1368 本 | 18 万 |
| 92位 | WS | テニスの名勝負 ジョージ・ワイルド 陆行鸟不思议迷宫 Iorws | BANDAI RPG 卡带 3800 日元 1999 年 3 月 4 日发售 5987 本 | 17 万 |
| 93位 | PS | バストーム-2-ダンス天国 MIX Brst move2 | ENIX ACT CD-ROM 5800 日元 1999 年 4 月 15 日发售 5921 本 | 17 万 |
| 94位 | PS | ギャロップレ-サー3 Gauop Race3 | TECMO RAC CD-ROM 5800 日元 1999 年 3 月 18 日发售 4094 本 | 17 万 |
| 95位 | PS | ファイヤーブレスリング G 火焰摔角 G | HUMAN ACT CD-ROM 5800 日元 1999 年 6 月 24 日发售 3976 本 | 17 万 |
| 96位 | PS | 桃太郎电铁 V | HUDSON TAB CD-ROM 5800 日元 1999 年 12 月 16 日发售 2809 本 | 17 万 |
| 97位 | DC | 首都高バトル 首都高 BATTLE | 元气 RAC CD-ROM 5800 日元 1999 年 6 月 24 日发售 0711 本 | 16 万 |
| 98位 | PS | 幻想水浒传 II | KONAMI RPG CD-ROM 5800 日元 1998 年 12 月 17 日发售 9908 本 | 15 万 |
| 99位 | PS | 弟切草苏生篇 | CHUN SOFT AVG CD-ROM 4800 日元 1999 年 3 月 25 日发售 7681 本 | 15 万 |
| 100位 | GB | 宇宙戦艦ヤマト 遙かなる星のイカサマ 宇宙戦艦・遙遠之星艦ヤマト | BANDAI SLG CD-ROM 6800 日元 1999 年 2 月 4 日发售 7362 本 | 15 万 |

以游戏类型评选的 TOP 5

以下最后种类型的游戏发售数量排名,从名次和数量上看, RPG、AVG 和 ACT 游戏占了绝大多数,这也体现出这种类型的生命力。

ACT

| 排名 | 机种 | 名称 | 数量 |
|----|-----|---------------|--------------|
| 1 | N64 | 任天堂全明星大乱斗 | 130 万 8124 本 |
| 2 | PS | DDR | 100 万 5441 本 |
| 3 | N64 | 口袋妖怪运动场 | 66 万 8598 本 |
| 4 | PS | DDR 2ND REMIX | 58 万 3669 本 |
| 5 | N64 | 大金刚 64 | 47 万 7474 本 |

RPG

| 排名 | 机种 | 名称 | 数量 |
|----|----|---------------|--------------|
| 1 | GB | 口袋妖怪金(银) | 362 万 8624 本 |
| 2 | PS | 最终幻想 VII | 350 万 1807 本 |
| 3 | PS | 圣剑传说 | 70 万 6342 本 |
| 4 | PS | Saga Frontier | 67 万 5446 本 |
| 5 | PS | 勇者斗恶龙怪物篇 | 67 万 1817 本 |

SLG

| 排名 | 机种 | 名称 | 数量 |
|----|----|-----------------|-------------|
| 1 | PS | 达比赛马 99 | 79 万 8944 本 |
| 2 | PS | 怪物农场 2 | 64 万 0246 本 |
| 3 | PS | SD 高达 G 世纪 ZERO | 49 万 7966 本 |
| 4 | PS | 电车 GO!2 | 36 万 7603 本 |
| 5 | DC | Seaman~禁断之宠物~ | 30 万 3994 本 |

RAC

| 排名 | 机种 | 名称 | 数量 |
|----|----|-----------------|-------------|
| 1 | PS | GT 赛车 2 | 14 万 5514 本 |
| 2 | DC | 世嘉拉力 2 | 37 万 4885 本 |
| 3 | PS | 陆行鸟赛车 | 29 万 1098 本 |
| 4 | PS | 山脊赛车 4 | 20 万 2657 本 |
| 5 | PS | GT 赛车(The Best) | 19 万 2685 本 |

AVG

| 排名 | 机种 | 名称 | 数量 |
|----|----|--------|--------------|
| 1 | PS | 生化危机 3 | 114 万 5514 本 |
| 2 | PS | 恐龙危机 3 | 37 万 4885 本 |
| 3 | PS | 寂静山丘 | 29 万 1098 本 |
| 4 | PS | 零生前夜 2 | 20 万 2657 本 |
| 5 | PS | 弟切草苏生篇 | 19 万 2685 本 |

ETC

| 排名 | 机种 | 名称 | 数量 |
|----|----|---------|-------------|
| 1 | GB | 游戏王 II | 89 万 7095 本 |
| 2 | GB | 口袋妖怪弹珠台 | 76 万 5263 本 |
| 3 | PS | 到哪里都在一起 | 62 万 8272 本 |
| 4 | GB | 口袋妖怪卡片 | 60 万 7193 本 |
| 5 | GB | 游戏王 | 58 万 5244 本 |

1999 年全年各月销售第 1 名

| 月份 | 机种 | 名称 | 数量 |
|------|-----|-----------------|--------------|
| 1 月 | GB | 游戏王 | 30 万 1280 本 |
| 2 月 | PS | 最终幻想 VII | 298 万 0816 本 |
| 3 月 | PS | 最终幻想 VII | 35 万 7930 本 |
| 4 月 | PS | Saga・Frontier2 | 56 万 7598 本 |
| 5 月 | N64 | 口袋妖怪运动场 2 | 40 万 5566 本 |
| 6 月 | N64 | 玛莉奥高尔夫 64 | 22 万 5069 本 |
| 7 月 | GB | 游戏王 II | 59 万 6661 本 |
| 8 月 | PS | SD 高达 G 世纪 ZERO | 40 万 4226 本 |
| 9 月 | PS | 生化危机 3 | 100 万 5020 本 |
| 10 月 | PS | 达比赛马 | 68 万 5372 本 |
| 11 月 | GB | 口袋妖怪金(银) | 186 万 4049 本 |
| 12 月 | GB | 口袋妖怪金(银) | 176 万 4579 本 |

PS 软件 TOP10

| 排名 | 名称 | 数量 |
|----|----------------|--------------|
| ① | 最终幻想 VII | 350 万 1807 本 |
| ② | 生化危机 3 | 133 万 9022 本 |
| ③ | GT 赛车 2 | 114 万 5514 本 |
| ④ | DDR | 100 万 5541 本 |
| ⑤ | 达比赛马 99 | 79 万 8944 本 |
| ⑥ | 大众高尔夫 | 78 万 2874 本 |
| ⑦ | 实况棒球 99 开幕版 | 75 万 1864 本 |
| ⑧ | 圣剑传说 | 70 万 6342 本 |
| ⑨ | 恐龙危机 | 67 万 6703 本 |
| ⑩ | Saga Frontier2 | 67 万 5446 本 |

DC 软件 TOP10

| 排名 | 名称 | 数量 |
|----|---------------|-------------|
| ① | 世嘉拉力 2 | 37 万 4885 本 |
| ② | Seaman~禁断之宠物~ | 30 万 3994 本 |
| ③ | Soul caribun | 28 万 8604 本 |
| ④ | J 联盟创造会 | 27 万 4629 本 |
| ⑤ | 索尼克大冒险 | 26 万 2093 本 |
| ⑥ | 死亡之屋 2 | 23 万 4755 本 |
| ⑦ | VR 射手 2 | 19 万 235 本 |
| ⑧ | 棒球创造会 | 18 万 7594 本 |
| ⑨ | 首都高 BATTLE | 16 万 711 本 |
| ⑩ | 力量之石 | 13 万 7251 本 |

N64 软件 TOP10

| 排名 | 名称 | 数量 |
|----|------------|--------------|
| ① | 任天堂全明星大乱斗 | 130 万 8124 本 |
| ② | 口袋妖怪运动场 | 66 万 8598 本 |
| ③ | 口袋妖怪 NAP | 49 万 5786 本 |
| ④ | 大金刚 64 | 47 万 7474 本 |
| ⑤ | 玛莉奥高尔夫 64 | 47 万 779 本 |
| ⑥ | 玛莉奥 PARTY | 37 万 6409 本 |
| ⑦ | 玛莉奥 PARTY2 | 35 万 4846 本 |
| ⑧ | 实况棒球 6 | 32 万 3217 本 |
| ⑨ | 塞尔达传说~时之笛~ | 31 万 8616 本 |
| ⑩ | 流行中的比卡丘 | 25 万 3453 本 |

GB 软件 TOP10

| 排名 | 名称 | 数量 |
|----|-------------|--------------|
| ① | 口袋妖怪金(银) | 362 万 8628 本 |
| ② | 游戏王 II | 89 万 7095 本 |
| ③ | 口袋妖怪弹珠台 | 76 万 5263 本 |
| ④ | 勇者斗恶龙怪物篇 | 67 万 1817 本 |
| ⑤ | 口袋妖怪卡片 GB | 60 万 7193 本 |
| ⑥ | 游戏王 | 58 万 5224 本 |
| ⑦ | 口袋妖怪红·绿·青 | 56 万 7782 本 |
| ⑧ | MEDAROT2 | 40 万 2350 本 |
| ⑨ | 口袋妖怪比卡丘 | 39 万 2131 本 |
| ⑩ | 口袋妖怪(赤·绿·青) | 33 万 4949 本 |

99 年各厂商贩卖软件排名 TOP 10

从数量上看,任天堂的老大地位依然雷打不动,而 KONAMI 借新的创意荣登第二宝座,看来大家最喜欢的 SQUARE 要想有所突破,就必须朝着多元化和新创意的路线发展。

| 排名 | 名称 | 数量 | 本数 |
|----|----------|---------------|------|
| 1 | 任天堂 | 1105 万 4218 本 | 17 本 |
| 2 | KONAMI | 765 万 5833 本 | 18 本 |
| 3 | SQUARE | 716 万 3993 本 | 10 本 |
| 4 | SCEI | 535 万 3480 本 | 13 本 |
| 5 | CAPCOM | 251 万 0306 本 | 4 本 |
| 6 | ENIX | 172 万 7151 本 | 4 本 |
| 7 | SEGA | 152 万 4181 本 | 6 本 |
| 8 | NAMCO | 147 万 3467 本 | 5 本 |
| 9 | BANDAI | 107 万 8174 本 | 4 本 |
| 10 | CHATNOIR | 104 万 4426 本 | 3 本 |

游戏

经典场面欣赏

BIO HAZARD CODE: VERONICA



游戏

经典场面欣赏

莎木一章~横须贺



泷泽秀明再次冲击



日本青春偶像多得数不胜数,其中不乏人气极高之辈,泷泽秀明就是这一代青春偶像之中的“明星”。自从去年担任《魔女的条件》的男主角之后,泷泽

秀明的人气也随着这部日剧的成功而大幅度上升。

可能是考虑到泷泽秀明近期的人气直升,一直是以出产精典作品而著称的富士电视台在新世纪初力邀泷泽秀明出演最新作品《太阳没有沉没》。故事的内容是讲一名高校生(泷泽秀明饰)因为他母亲在医院突然逝世,而深信自己母亲之死与医院治疗疏忽有关,所以便独息展开了调查,随着调查的逐渐展开而引起了全社会的关注。本剧的女主角由大泷泽秀明9岁的松雪泰子(27岁)出任。

另据日方新闻媒体称,泷泽秀明因第一次出演男主角便使影片荣登1999上半年收视率排行第一名(魔女的条件),所以富士电视台想“借用”泷泽秀明的“幸运之身”来开拓上半年电视市场。

本上真奈美情人节握手会

2000年2月13日,情人节前夕,日本女明星本上真奈美在东京涉谷书店举办了自已最新写真集《DIS OF HEAVEN》的发表纪念握手会,本上真奈美的这本写真集制作时间长达2年半,写真集的取景地极多,包括日本的信州、伊豆及西班牙等地。

为了体现本次写真集的珍贵及这次握手会的特色,这里的握手会招待了500名FANS参加,并且每名参加握手会的FANS也将会得到本上真奈美和她妹妹共同制作的情人节巧克力。

Morning娘将出演电影



这是一部描写女子接力赛跑运动队的故事,组合中8名女孩将饰演运动队中的运动员,期待她们有良好的表现。

モーニング娘。

新世纪、新明星,深田恭子高歌猛进

近日青春女星深田恭子在电影、电视、歌唱甚至绯闻方面都获得了极好的“成绩”,因此公司便在今半年前半年为她安排了大量的活动。首先,深田恭子所属公司推出了新影片《死者之学园祭》,女主角为深田恭子,而男主角则决定从深田恭子的FANS中招募。那么男FANS的问题解决之后,女FANS们怎么办呢?在深



田恭子与黑木瞳主演的日剧“IMAGINE”中主题曲“闪耀的瞬间”是由恭子所演唱的,自这首歌的单曲发行时则会重新录制,将会有一名幸运的女FANS被选举出来与恭子共同演唱。据说挑选女FANS的工作将由恭子亲自把关。

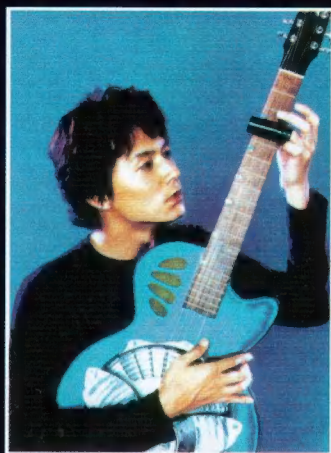
KINKI KIDS 在香港举行演唱会

日前在日本火爆至极的偶像组合 KINKI KIDS(堂本刚和堂本光一)在2000年2月26日到27日在香港举行大型演唱会(很遗憾在内地暂时没有这种安排),据日方人士称,本次演唱会将完全按 KINKI KIDS 在日本的演唱会的规模安排,从舞台设计到灯光及所用服装都完全由日本演唱会 COPY 而来。相信不久以后,在一些地方应该可以买到香港演唱会的 VCD,到时再一睹兄弟俩的风采吧!



江口洋介与森高千里的结晶

2000年2月9日下午3时许,江口洋介与森高千里的爱情结晶顺利诞生。不过,在女儿诞生时,江口洋介因正在拍摄《蒙娜丽莎的微笑》而没能在现场。据日方称,森高千里为了照顾女儿而在短时间内不会考虑到复出的问题。



福山雅治
Masaharu Fukuyama



木村佳乃出道以来，曾一直主力于电视剧与广告方面发展，还记得早期的木村佳乃经常被人把她与“玉女”松隆子作比较，并说是松隆子的劲敌等等！可见她的形象很早之前已被普遍认同和接受！

出生自东京的木村佳乃 96 年正式加入艺能界，并在首个日剧“给予元气”（NHK）已担女主角，而她在继后所参演之日剧，有很多大家熟悉的作品，例如“银狼怪奇档案”、“将太的寿司”、“协奏曲”、“Brothers”及“世纪末之诗”等均有突出的表现。97 年，木村佳乃凭着演出话题性电影“失乐园”而夺得 98 年 ELANDOLL 电影赏的“最佳新人赏”，及第 21 届日本电影金影奖的“最佳新人赏”，锋芒毕露！99 年她与反町隆史及江角真纪子合演的富士日剧“Over Time”，演出变甚受好评。

而于 99 年夏季的剧目中，木村佳乃与福山雅治共同出演具有相当人气的“PERFECT LOVE”，在剧中木村佳乃所演的角色小山田千草的形象被许多 FANS 给予了相当高的评价。



木村佳乃
Yoshion Kimura

出生日期: 10-4-1976
年龄: 23 岁
出生地点: 东京都
星座: 白羊座
血型: A 型
身高: 167cm
三围: B81 / W58 / H83
嗜好: 映画鉴赏、看电影
专长: 游泳、骑马、英语

PERFECT LOVE



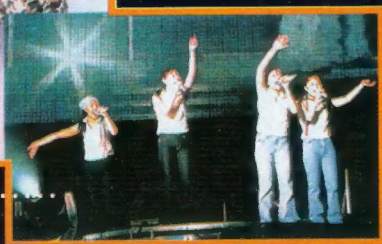


SPEED

96年1月13日由岛袋宽子、今井绘理子、上原多香子、新垣仁绘四个冲绳少女组成的，由于出道时间正是女子组合还未广泛接受的年代，再加上她们拥有一幅美丽的面孔，令到SPEED能够在初出道时突围而出，而且SPEED的人气度更不断地上升，拥有现今日本女子组合大姐级地位的SPEED突然在去年的10月5日宣布解散，令不少SPEED的支持者不断在其官方网面上希望SPEED不要解散。虽然说是突然，但其实早于



上原多香子推出个人SINGLE“my first love”时，外间已传出SPEED解散而个人发展的消息。在3月31日正式解散之前，SPEED终于在去年12月完成了她们最后一次的全国巡回演唱会，并于同月全部完成，她们只等待3月31日的来临。



SPEED FOREVER...

SPEED 之大事回顾



- 1995. 10. 17 4人由冲绳往东京发展
- 1995. 10. 20 在“THE 夜田”上初次演出
- 1996. 1. 13 4人正式组成 SPEED
- 1996. 4. 29 “BODY&SOUL”初次录音
- 1996. 8. 5 推出首张 SINGLE“BODY&SOUL”
- 1996. 10. 13 Nippon 放送的“HISPEED 行!!”开始播放
- 1997. 1. 5-11 在洛杉矶拍摄首本写真集——“SPEED”
- 1997. 5. 21 推出首张 ALBUM“Starting Over”
- 1998. 7. 11 电影“ANDROMEDIA”
- 1998. 7. 18 举行首次全国巡回演唱会“SPEED TOUR 1998 RISE”
- 1999. 3. 25 上原多香子推出首张个人 SINGLE“my first love”
- 1999. 6. 30 新垣仁绘推出首张个人 SINGLE“INORI”
- 1999. 8. 18 岛袋宽子推出首张个人 SINGLE“AS TIME GOES BY”
- 1999. 10. 5 SPEED 宣布解散
- 1999. 11. 2 推出最后张 SINGLE“Long Way Home”
- 1999. 11. 20 举行最后全国巡回演唱会“SPEED DOME TOUR 1999 REAL LIFE”
- 1999. 12. 22 推出 SPEED FINAL ALBUM“Carry On my way”
- 1999. 3. 31 SPEED 正式解散

曾获奖项

- 第29届日本有线大奖—新人奖
- 第38届日本 RECORD 大奖—新人奖
- 第34届 GOLDEN ARROW 大奖—音乐新人奖
- 第11届日本 GOLD DISC 大奖—Best 5New Artist 奖
- 第30届全日本有线放送大奖—吉田正奖
- 第30届日本 RECORD SALES 大奖—GOLDEN 奖第2位
- 第39届日本 RECORD 大奖—“WHITE LOVE”优秀作品奖
- 第12届日本 GOLD DISC 大奖—Best Pop Album of The Year
- 第31届全日本有线放送大奖—读卖 Television 奖
- 第11届日刊 SPORTS 映画大奖新人奖

SINGLE

- 1996. 8. 5 1st SINGLE “BODY&SOUL”
- 1996. 11. 18 2nd SINGLE “STEADY”
- 1997. 3. 26 3rd SINGLE “GO! GO! Heaven”
- 1997. 8. 6 4th SINGLE “Wake Me Up”
- 1997. 10. 15 5th SINGLE “WHITE LOVE”
- 1998. 2. 18 6th SINGLE “my graduation”
- 1998. 7. 1 7th SINGLE “ALIVE”
- 1998. 10. 28 8th SINGLE “ALL MY TURE LOVE”
- 1999. 2. 17 9th SINGLE “precious Time”
- 1999. 5. 19 10th SINGLE “Breakin’ out bo the morning”
- 1999. 11. 2 11nd SINGLE “Long Way Home”
- 1999. 3. 25 上原多香子 Solo Single “my first love”
- 1999. 6. 30 新垣仁绘 Solo Single “INORI”
- 1999. 8. 18 岛袋宽子 Solo Single “AS TIME GOES BY”
- 1999. 9. 29 上原多香子 Solo Single “Come close to me”

ALBUM

- 1997. 5. 21 1st ALBUM “Starting Over”
- 1998. 4. 29 2nd ALBUM “RISE”
- 1998. 12. 16 Best ALBUM “MOMENT”
- 1999. 12. 22 FINAL ALBUM “Carry On way”

写真集

- 1997. 4. 25 “SPEED”
- 1998. 11. 14 “SPEED YES, LOVE! make a rising”

2000 100% COMIC & ANIMATION ALL OF DREAMS

梦幻 总动员



专题 绝密！新世纪补“课”计划

漫画 北条司未发表漫画大公开

专题 探究少女漫画历史

专访 树夏实
寺泽武一

漫画 楠桂最新作—死亡嘉年华

专访 谢鹏—耕作在四次的拾穗人

3
NEUTYPE



梦幻 总动员

《梦幻总动员 3》即日推出，附送豪华海报！

●定价：15.00 元

谨以此网站献给喜爱动漫、游戏的朋友

WWW.NEWTYPE.COM.CN

NEWTYPE 网络社区

©北京万科惠文化发展有限公司

电子游戏与电脑游戏



ISSN 1005 250X



9 771005 250004

鸣谢:北京网易公司

■统一刊号: $\frac{\text{ISSN}1005-250X}{\text{CN}46-1039/G3}$

■定价:7.90 元